A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER magazin

02 TELJES JÁTÉK MDK 2



148 OLDALON VÁLTOZATLAN ÁRON!

[bemutatók]

COMMAND & CONQUER: GENERALS

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC > DRAGON EMPIRES

[ismertetők]

SPLINTER CELL

SIM CITY 4 > SILENT HILL 2

NASCAR HEAT > DRAGON'S LAIR 3D

[hardver]

VIA KT400 CHIPSETES ALAPLAP TESZT

AMD ATHLON 2700+ BEMUTATÓ

ASUS MYPAL A600 > XBOX LIVE > NOKIA 3510i > ALTEC LANSING 251

A GAMER MAGAZIN jelen számához 3 CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának kérd őket az elárusítótól!

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

LILY > BRAZIL > SHOEBARON > STÖKI > SASA > MOCSY > CHRIS > LAZA > HANCU > PPÉTER > NYÚL > OLDMAN > LAA-YOSH > GREGS > FLEX > TATCOM > BIRD > ÉS MÁSOK

1645 Ft

9 771588 929007 00302


A hónap legjobb freeware-ei a CD-n
MAGYAR PC MAGAZIN
www.pcmagazin.hu
GÉP
Rajzpályázat 2002 eredményhirdetés
Honosító Műhely – programok magyarul
Magyar Internet Explorer 6 Sercice Pack 1
Magyar Microsoft Office XP Service Pack 2
Magyar Windows XP Service Pack 1
CD V.
2002/12., CD 5.
G.F.H. Kft.
KOffice 1.2 Debian Linuxhoz
Videofeldolgozáshoz: AviSynth 2.06 • VirtualDub 1.4.11
Játékdemók: FIFA 2003 • Need For Speed Hot Pursuit 2 •
Quake I Tenebrae
CD-törés ellen: Nero DriveSpeed
Bootmanagerek
KASPERSKY ANTI-VIRUS
Honosító Mű
Freeware cs
emutatók:
ECOBIT • InCash • Inform • IQtató •
Minorg • Polyware • Profi •


NÁLUNK NEM SZÁMÍT,
HA CSIRKE VAGY!
ÍZELÍTŐ SZOLGÁLTATÁSAINKBÓL:
Ultragyors Internet
Lanparty HIGH-END számítógépeken
Playstation 2 és XBOX konzolterem
PC, Playstation 2 és XBOX játékok
CD-R, CD-RW, DVD-R, DVD-RW
lemezek hihetetlenül alacsony áron!
NYITVA TARTÁS:
Hétfő - csütörtök 10-22 óráig
Péntek - szombat 10-24 óráig
vasárnap 10-22 óráig
1064 Budapest, Andrássy út 33.
/Andrássy - Nagymező sarok/
Telefon: 321-3279
info@netronet.hu
www.netronet.hu
NETROPOLIS
NETCAFÉ • LANPARTY • KONZOLTEREM

TARTALOM



INTRO

Először is szeretnénk minden kedves olvasónknak nagyon boldog új esztendőt kívánni. Bizonyára észrevettétek már, hogy az új Gamer Magazin 132 helyett 148 oldalon leledzik. Természetesen ez nem egyszeri alkalom, ettől a hónaptól kezdve rendszeresen ezzel az emelt oldalszámmal jelenünk meg, amiből elsősorban a hírek, a bemutatók valamint a hardverrész fog profitálni, ezekről a témákról jóval többet olvashattok havonta. További jó hír az is, hogy egyelőre nem tervezünk áremelést, a Gamer Magazin három CD-vel, színvonalas teljes játékkal, 148 oldalon csak 1645 forintba fog kerülni az elkövetkezendő hónapokban is.

Decemberben sok támadás érte a Gamer Magazin szerkesztőségét a konkurencia részéről, a Magyar Hírlapban számos valótlanságot tartalmazó cikk is megjelent. A napilapban december 28-án helyreigazítás jelent meg a következő szöveggel.

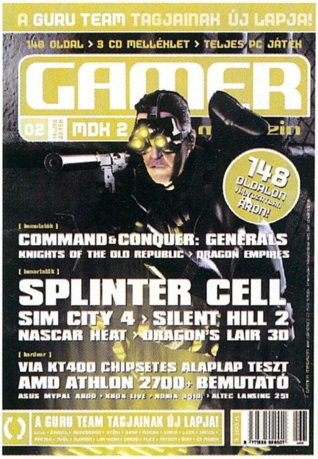
„A Magyar Hírlap 2002. December 17-ei számában cikket közöltünk „Túlélési harc folyik az informatikai lapok piacán" címmel, amely lapunk online kiadásában is megjelent. Az írásban a valóságot nem tükröző információk szerepeltek, ezért az IPMA-Media és az IPMA-Szerviz Kft. Jogi képviselőjén keresztül az alábbiak közlését kérte: nem felelt meg a valóságnak, hogy a Vogel Publishing egykori vezetői új kiadóvállalatot alapítottak IPMA–Media Kft. néven. Társaságunk nem kora ősszel alakult, a tulajdonosi körnek semmi köze a Vogel Publishing Kft. korábbi vezetőihez.

A Gamer kiadója sohasem volt az IPMA-Media Kft., azt ugyanis a GFH Kft. jelenteti meg. A GameStar előfizetői listájának jogtalan megszerzését alkalmasint a cikkben nyilatkozó Bíró Istvánnak, az IDG Hungary ügyvezetőjének bíróság előtt kell majd bizonyítania. Amíg ez nem történik meg, állítása minden alapot nélkülöz.

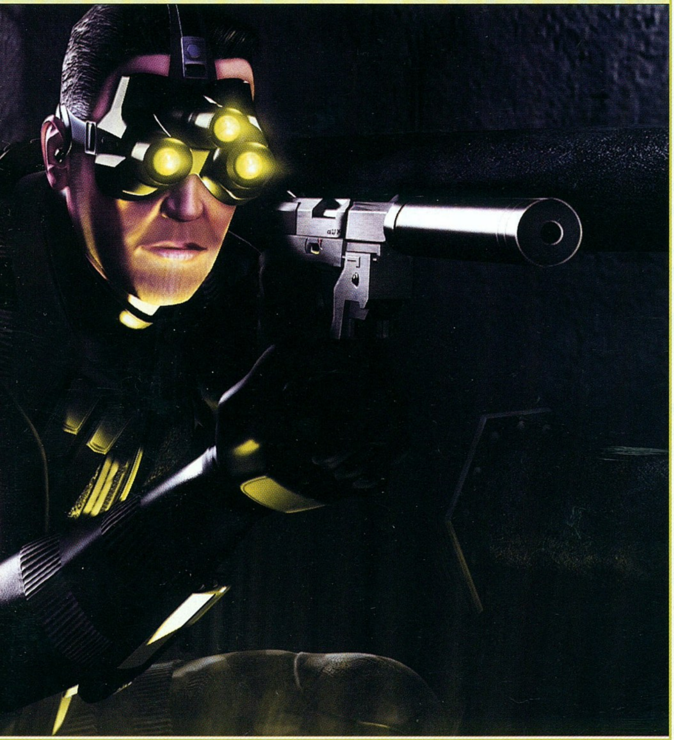
Ugyancsak valótlan az az állítás, hogy a Gamer kiadójának Ivanov Péter – a Matesz elnöke – társtulajdonosa lenne.

Ivanov Péter valóban a Matesz, a Magyar Terjesztés-ellenőrző Szövetség elnöke, de a cikkben említettek és nevezettek „hírbe hozása" legfeljebb a hírlapi kacsa színvonalának felel meg. Az érintettektől és olvasóinktól a hibás tájékoztatásért elnézést kérünk."

Guru team



A HÓNAP JÁTÉKA



m Clancy munkásságának legnagyobb részét a politikai thrillerek te-
ik ki. Művei rendre az aktuálpolitikai helyzetre építkezve valós ala-
kon nyugszanak. Az író általában ehhez a - valljuk be - néha már ön-
agában is elborzasztó helyzetképhez illeszteti fikcióit, és alkotja
eg saját, baljós jövőképét. Clancy könyvei a megjelenést követően
vid időn belül az eladási listák élén landolnak, és az esetek nagy ré-
ében a hollywoodi stúdiók már az első vázlat elkészültekor ádáz
rcba kezdenek a megfilmesítés jogaiért. A Clancy-művek számítógé-
s adaptációiról elhíresült Ubi Soft a papírformának megfelelően leg-
abb programjában ismét a mester írásaiból merítve készítette el a
rrorista elhárító szervezetek munkáját feldolgozó programját, a
linter Cellt. A tavaly novemberében megjelent Xbox-verzió pillanatok
att a szaksajtó és a vásárlók kedvencévé vált, és a 2002-es év leg-
bb játékaként 1,6 millió eladott példánnyal a háta mögött a bestsel-
rek elitjének büszke tagjaként világhódító útjára indult, melynek leg-
abb állomása március 21-re esik, ekkor kerül ugyanis a boltok polca-
az év legnagyobb meglepetése, a taktikai elemekkel felvértezett
bakodós akciójátékok játékok gyöngyszeme, a Splinter Cell PC-s vál-
zata.

SPLINTER CELL

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@ipma.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (timi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és lapterv: Cserháti Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/Fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Czétényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghelyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénytársaságai.

A GAMER MAGAZIN e havi száma 28000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér Ildikó, Kerbolt Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: terjesztes@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:
IPMA-Service Kft, Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fél évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu **nyúl** nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu **stöki** stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu **bird** bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu **iwo** iwo@axelero.hu
grath grath@mail.datanet.hu **oldman** oldman@axelero.hu
brazil brazil@ipma.hu **szabó dani** freeboy@buli.net
ppéter ppeter@cdgrab.hu **phoenix** phoenix@rpg.hu
joshua joshua741@hotmail.com **lazi** lazi@freemail.hu
tatcom tatcom@msn.com **flex** flex@webit.hu
laa-yosh ly@3dluvr.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Érdekességhegyek. Röviden így lehetne jellemezni mostani CD-mellékleteink tartalmát, és higgyétek el, ezek nem csupán üres szavak. Ugyanis legutóbbi karácsonyi megjelenésünk óta befutott jó néhány fantasztikus demó, melyek között olyan hatalmas nevek vannak, mint például Tom Clancy Splinter Cellje, vagy a régóta várt WarCraft III. Megjegyeznénk, hogy a Ubi Soft játékára érdemes különösen figyelmet szentelni, ugyanis nemcsak a játék szuper, de magyar nyelvű honosítást készítettünk hozzá.

Természetesen e két játékdemót leszámítva is bőséges adatokkal várunk titeket. Ott van például Menyus kolléga sorban negyedik Heroes of Might & Magickel foglakozó Bonus CD-je, amely közel 1000 pályát és persze jó adag egyéb érdekességet nyújt a körökre osztott stratégiák szerelmeseinek. Persze az se baj, ha a fantasy nem épp a te stílusod, hiszen ez esetben érdemes lehet ellátogatnod az Action!, a Medal of Honor, az UT2003, és a Counter-Strike című rovatainkba, melyek készítői a szokásos alapossággal kivesézik kedvenc játékaitokat, kategóriátokat.

Mindemellett mellékletünkön megtalálhatjátok a Baldur's Gate 2 magyarosítás legfrissebb verzióját, a FIFA 2003 Creation Centert és a hatalmas méretű Heroes 4 multiplayer javítást (természetesen a magyar változathoz). És ez még mind semmi, hiszen az Unreal II animációnak még csak most készítjük elő a helyet... CHRIS

SPLINTER CELL

Az első képkockák láttán bizalmatlanul közeledtem a Splinter Cell felé, de a korai animációk láttán véleményem hirtelen megváltozott. Már akkor sejteni lehetett, hogy milyen fergeteges hangulatra számíthatunk a programban, de bevallom, hogy ilyen fantasztikus élményekre még én se számítottam. A Splinter Cell egyszerűen tökéletes játék, amelyet mi sem bizonyít jobban, mint az a játszható demó, melyet megtalálhattok CD-mellékletünkön. A dolog egyetlen szépséghibája az, hogy pár perc elegendő a végigjátszásához, viszont kárpótlásképp közölhetjük, hogy a teljes verzió március végén már a boltokban lesz. Én már nagyon várom.



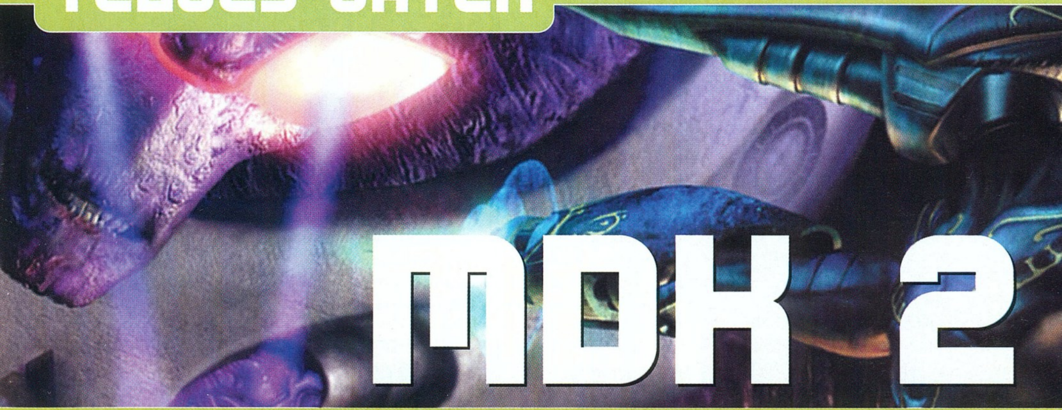
WARCRAFT III

Igaz, hogy a teljes verzió már lassan fél éve koptatja a boltok polcait, a Blizzardos fiúk mégis úgy gondolhatták, hogy jobb később, mint soha, és végre elkészítették nagysikerű stratégiai játékuk, a WarCraft III demóját. A közel 100 megás csomagra azért is érdekes odafigyelni, mert a két gyakorló küldetésen kívül tartalmaz három vadonatúj pályát, melyekkel eddig sehol máshol nem találkozhattatok. Ezenfelül e verzióval kipróbálhatjuk a Battle.net nyújtotta lehetőségeket is, ami igaz, hogy csak egyetlen játékmódot jelent egyetlen pályán, de demóhoz képest a lehetőségek tárháza így is óriási.



TOVÁBBI JÁTÉKDEMÓK MELLÉKLETEINKEN Armobiles > Chicken Shoot X-mas Edition > Delta Force Black Hawk Down > Harry Potter and the Chamber of Secrets > Nascar Thunder > Scream Machines > Ultra Assault **ANIMÁCIÓK** Battle Mages > BF1942: Road to Rome > CS: Condition Zero > C&C: Generals > Indiana Jones and the Emperor's Tomb > Racing Simulation 3 > TRON 2.0 > Unreal II > Hannibal **CSALÁSOK A KÖVETKEZŐ JÁTÉKOKHOZ** Arx Fatalis > Civilization III Play the World > Divine Divinity > Drome Racers > Emergency 2 > Far West > FIFA Soccer 2003 > G.I. Combat > MDK 2 > Medal of Honor Allied Assault: Spearhead > Robin Hood The Legend of Sherwood > +CheatLand (2050 játék csalása) **JAVÍTÁSOK** Age of Mythology v1.02American Conquest v1.45uG.I. Combat v1.03Heroes of Might & Magic IV v2.0 (magyar változathoz)Max Payne v1.05New World Order v1.3Operation Flashpoint: Resistance v1.90Platoon v1.3Unreal Tournament 2003 v2166Wizardry 8 v1.2.2 **FRISS PROGRAMOK A TURKÁLÓBAN** DivX 5.0.2 Pro > Media Player 9 XP verzió > RadTool v1.5s > VobSub v2.23 feliratozó > Norton Antivirus frissítés (2003/01/14) > CDRWin 3.9c > CloneCD 4.2.0.2 > FAR Manager 1.70b4 > Total Commander 5.50 > Gyula's Windows Navigator 1.28a > FlashGet 1.40 > GetRight 4.5e > ICQ Pro 2003a build #3777 > ICQ Lite build #1068 > Internet Download Manager 3.10 > No Frills Timer 2.1 > mIRC 6.03 > Capture Express 1.1a > HyperSnap-DX 5.02.00 > SnagIt 6.1.3 > ACDSee 5.0 > IrfanView 3.80 > CDex 1.40 > Winamp3 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.30 > Regcleaner 4.3.0.780 > WinAce 2.20 > WinRar 3.10 (Magyar) > WinZip 8.1 SR-1 > DirectX 8.1b > Nvidia detonator driver 41.09 (/Win9X/ME/XP/2k)

Fejlesztő: BioWare > Kiadó: Interplay > Web: www.bioware.com



MDK 2

Nagyon régi álmunk válik most valóra, amikor is kijelenthetjük, hogy sikerült megkaparintanunk a Shiny Entertainment fantasztikus akciójátékának folytatását. Mint bizonyára már sokan tudjátok, a program megjelenését követően hatalmas sikereket ért el, szinte alig akadt olyan játékokkal foglalkozó szaklap, ahol 80% alatt értékelték. Nem csoda, hiszen humoros jelenetei, első pillantásra egyszerűnek tűnő, mégis csábítóan szép grafikája, és az első részt alaposan felülmúló összetettsége mindenkit elkápráztatott. Természetesen minket is.

Az MDK 2 történetének szálait valahol ott vesszük fel, ahol az elsőt letettük, a szereplők pedig ezúttal is ugyanazok, akikkel pár éve megismerkedhettünk. Először is ott van Dr. Hawkins, a képességeit tekintve méltánytalanul alábecsült feltaláló-tudós, aki űrhajójával elhagyta szülőbolygóját, és nem kíván visszatérni mindaddig, amíg nem sikerül megbecsülést kivívnia magának. Azután ott van Kurt, az első rész főhőse, aki egyszerű takarítóként kezdte akcióhősi pályafutását a doktor hajóján, s bár másodállását korántsem szereti, mégis kiválóan megállja helyét bármilyen helyzetben. Végezetül pedig ott van Max, a hatlábú (vagy inkább négykezű és kétlábú) robotkutya, aki a doki leghűségesebb barátjaként bármit kész megtenni, hogy gazdája kedvébe járhasson. Ők hárman épp annak megünneplésébe kezdenek, hogy sikerült kiirtaniuk a földet veszélyeztető idegen horda minden egyes tagját. Persze azt még csak nem is sejtik, hogy a valódi gondok még csak most kezdődnek, és ezúttal nemcsak Kurt, hanem mindhármuk tehetségére szükség lesz ahhoz, hogy a Föld végérvényesen megmeneküljön. Az MDK 2-ben három különböző karakter, három különböző játékstílus várja, hogy újra felvegyük a harcot az idegenekkel.

Kurt hozza a szokásos formáját. Karjára szerelt gépágyújával és sisakjába épített mesterlövész puskájával szobáról szobára igyekszik előrébb jutni, mígnem csapdába kerül. Segítségére a doki Maxet, a robotkutyát küldi, aki négy kezének és két lábának köszönhetően felülmúlhatatlan tűzerővel rendelkezik, és Kurt megmentésére tett próbálkozásai közben mindenkit pillanatok alatt lemos az idegenek űrhajójáról. De sajnos ő sem jár sikerrel, és így máris Dr. Hawkins kezébe kerül mindkettőjük sorsa, akiről jó tudni, hogy korántsem nevezhető kalandvágyónak, mégis McGuyvert megszégyenítő módon minden tárgyból képes fegyvert fabrikálni (például kenyérpirítóból kézifegyvert, vagy a mellékhelyiségben található csövekből és a kézszárítóból szélgépet). Tudásának köszönhetően sikeres mentési kísérletet tesz arra, hogy kiszabadítsa két hűséges társát. Aggódni viszont nem kell, hiszen ezzel még nem árultunk el sokat a játék történetéből. Ha az itt említett kalandokkal végeztetek, már jönnek is az újabb gondok, hiszen amit most leírtunk, csak három pálya rövid ismertetője volt. Ezután még hét, kőkemény agymunkát és villámgyors reflexeket igénylő pályán kell állnunk a sarat, melyek végigjátszásához - karaktertől függően - mindig más és más megoldás szükségeltetik.

Előrebocsátjuk, hogy az MDK 2-t korántsem nevezhetnénk könnyűnek, viszont annál inkább szórakoztatónak. Hosszú órákra képes lekötni a játékost, s bár még mi is gyakran el-elakadtunk benne, biztosra vesszük, hogy élvezettel fogjátok minden egyes alkalommal újra elindítani. A programhoz természetesen most is mellékeltük a legutolsó hivatalos javítást, amelyet hagyományos CD-mellékletünkön megtalálhattok. Mint mindig, most is melegen ajánljuk, hogy még az első nekifutás előtt telepítsétek fel a szoftverre. **CHRIS**









TOPLISTÁK

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Sim City 4
2. Master of Orion III
3. Splinter Cell
4. Star Wars Galaxies
5. Impossible Creatures
6. Command & Conquer Generals
7. Tomb Raider Angel of Darkness
8. Counter-Strike Condition Zero
9. Unreal 2
10. Doom III

FRANCIAORSZÁG

1. Harry Potter and the Chamber of Secrets
2. The Sims Unleashed
3. The Sims Deluxe
4. Age of Mythology
5. MOHAA: Spearhead
6. Fifa Football 2003
7. LOTR: The Fellowship of the Ring
8. The Sims Vacation
9. Asheron's Call 2
10. James Bond 007: Nightfire

AMERIKAI EGYESÜLT ÁLLAMOK

1. The Sims Deluxe
2. The Sims Unleashed
3. Harry Potter and the Chamber of Secrets
4. Roller Coaster Tycoon 2
5. Zoo Tycoon
6. The Sims Online
7. Age of Mythology
8. Zoo Tycoon: Marine Mania
9. Warcraft III
10. The Sims Hot Date

ANGLIA

1. The Sims Unleashed
2. The Sims Deluxe
3. MOHAA: Spearhead
4. Age of Mythology
5. Warcraft III: Reign of Chaos
6. Harry Potter and the Chamber of Secrets
7. James Bond 007: Nightfire
8. FIFA Football 2003
9. Grand Theft Auto 3
10. Mafia: City of Lost Heaven

NÉMETORSZÁG

1. ANNO 1503
2. Gothic 2
3. Harry Potter and the Chamber of Secrets
4. Total Club Manager 2003
5. Fifa Football 2003
6. Age of Mythology
7. The Sims Deluxe
8. LOTR: The Fellowship of the Ring
9. Need for Speed: Hot Pursuit 2
10. James Bond 007: Nightfire

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Sziasztok! Az oldalszámbővítés áldásos hatása a Hírek rovat terjedelmét is érinti, és hamarosan láthatjátok, hogy több változás is történt benne. A színes hírek mellett megtartottam az igen népszerű Pénz beszél és Apró alrovatokat is, melléjük bekerült néhány új apróság, amelyet reményeim szerint hasznosnak ítéltek majd.

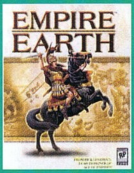
Pár sorban összefoglalnám, hol miről esik szó:

Értékes foltok – itt gyűjtjük csokorba azokat a javításokat, melyek a hibák orvoslása mellett újításokat is hoztak a játékba. Ha a patch a CD-mellékletünkre is felkerült, jelölni fogjuk.

Honlapajánló – a legutóbbi hónapban frissen indult, illetve érdemben megújult honlapokat felsorolásszinten összegyűjtjük nektek. Szemezgessetek ízlés szerint!

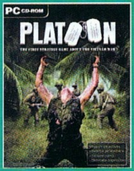
Képgaléria – azoknak a játékoknak a friss képeit, melyekről már írtunk hírt vagy bemutatót, ám nem akarjuk, hogy kimaradjatok az új látnivalókból, feltesszük a CD-mellékletre. Sőt, előfordulhat az is, hogy az aktuális szám híreihez találtok további képanyagokat a korongon, csak figyeljétek a jelzést! A rovattal kapcsolatban várom kritikáitokat, észrevételeiteket! ■ LILY

ÉRTÉKES FOLTOK



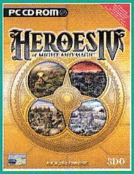
Haegemonia 1.07
A csaknem 19 MB-os folt lehetőséget biztosít a multiplayer rész skirmish módjában játszott küldetések elmentésére és folytatására egyjátékos módban.

Strategic Command: European Theater 1.06
Ez a mindössze 3 megás folt teljes hálózati támogatást biztosít a játékosoknak amellett, hogy számos finom részletet is megváltoztat a játékban.



Platoon "easy"
A nem egészen 2 megás, nemzetközi verziójú folt használata után már lehet küldetések közben is menteni, emellett javul katonáink MI-ja is (fedezéket keresnek, és védekeznek, ha megtámadják őket).
[CD-melléklet]

Soldier of Fortune II: Double Helix Gold 1.03
A hibajavítások mellett csemegeként ez a folt három új térképet tartalmaz.



Empire Earth 2.0
A Vivendi RTS-ének foltja az egyjátékos mód hadjárataiba nehézségi szint-választási lehetőséget ad, és számos csemegét kínál többjátékos módban is.
[CD-melléklet]

Heroes IV magyar multi
Ez a csaknem 40 megás folt végre lehetővé teszi, hogy többjátékos módban játsszunk! [CD-melléklet]

HONLAPFIGYELŐ

ÚJ HONLAPOK

Enclave – www.enclavegame.com
Rise of Nations – www.microsoft.com/games/riseofnations
Warrior Kings: Battles – www.warriorkingsbattles.com
Freelancer – www.microsoft.com/games/freelancer
LucasFiles – www.lucasfiles.com

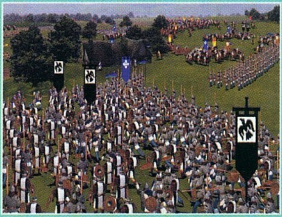


MEGÚJULT HONLAPOK

Etherlords II – www.etherlords.com
Haegemonia – www.haegemonia.hu
Tomb Raider Angel of Darkness – www.tombraider.com

VIKING INVASION

Fejlesztő: Creative Assembly
Kiadó: Activision
Megjelenés: 2003. május
Honlap: www.totalwar.com



Az Activision kiegészítőt készít a Medieval: Total Warhoz. Az új fejezettel bővülő program időszámításunk szerint 790-ben játszódik, abban az időben, amikor a viking hordák leereszkedtek skandináv erődítményeikből, hogy kifosszák szomszédjaikat. A Viking Invasionben nyolc frakció élén harcolhatunk majd a brit szigetek feletti uralomért.
A kiegészítő tartalmaz majd néhány új elemet a pályaszerkesztőhöz is.



LOTR: THE WAR OF THE RING

Fejlesztő: Liquid Entertainment
Kiadó: Vivendi
Megjelenés: 2004.



A Black Label Games bejelentette, hogy a Liquid Entertainmenttel karöltve (a Battle Realms alkotói) a Gyűrűk Ura világán alapuló RTS-t készítenek The Lord of the Rings: The War of the Ring címmel. A játékban lesz jó és gonosz hadjárat is, így aki esetleg Saruman pártjára akar állni, megteheti majd. Még nem sok részletet árultak el, de az már ismeretes, hogy szerepjáték-elemek is keverednek majd a programba, melyben például a katonák elhasznált cipőjét nem kell lecserélni, viszont számítani lehet a vadállatok véletlenszerű támadásaira is, és ők lecsaphatnak ránk az éj leple alatt, vagy éppen támadhatnak a levegőből is. Ed del Castillo szerint az is feldobja majd a játékot, ha látjuk az elesett hősök testén lakmározó keselyűket... hmm.





HOMM IV: WINDS OF WAR

Fejlesztő: New World Computing
Kiadó: 3DO
Megjelenés: napokban
Honlap: www.3do.com

A 3DO bejelentette, hogy készül a Heroes of Might and Magic IV második kiegészítője. A Winds of War (Érdekesség! Ez az alcíme a Vircom egyelőre felfüggesztett MMORPG-jének, a Black Moon Chroniclesnek is). A fanatikusok hat új hadjárattal és negyven térképpel (köztük néhány pályázatnyertes rajongói munka) lesznek gazdagabbak, ha megvásárolják a hamarosan megjelenő programot.
A kiegészítő tartalmaz majd néhány új elemet a pályaszerkesztőhöz is.



FAIR STRIKE

Fejlesztő: G5 Software
Kiadó: ?
Honlap: www.buka.com
Megjelenés: 2003. november 28.



Amikor megláttuk az első képeket a Fair Strike-ról, rögtön hazánk egyik fejlesztőcsapatának, a Mithis Gamesnek Midway: Naval Battles című játéka jutott az eszünkbe. Ez főként a grafikai megvalósításnak köszönhető, ami a Fair Strike-ban sem elhanyagolható tényező (a félreértés elkerülése végett tegyük hozzá, hogy a Midway sokkal szebb és jobb, csak a környezet hasonlít egymásra a két játékban ;). Azonban, mint kiderült, a Fair Strike-ban helikopterpilótaként kell szembeszállnunk a gaz terroristákkal. A játék a közeljövőben játszódik, amikor is nekünk a Föld négy pontján, a karibi övezetben, Kelet-Európában, Délkelet-Ázsiában, és a Közel-Keleten kell védelmeznünk a békét. A képeken látható csatahajók esetenként a segítségünkre fognak sietni, akárcsak több földi egység is, mint pl. tankok, gyalogság stb. A játék cselekménye több szálon fut majd, feladatainkat tetszőleges sorrendben hajthatjuk végre, és ezek a küldetések közben megváltozhatnak, vagy akár meg is szűnhetnek. Ha kedvünk támad egy kis csapatmunkához, akkor saját helikopterünk mellett irányíthatunk néhány szállító és harci helikoptert is.
Természetesen a multiplayer módot sem hagyták ki a játékból, és Deathmatch vagy Capture The Flag módokban játszhatunk majd társainkkal az interneten vagy hálózatban.





RÖVIDEN...

- Az Acclaim bezárta Salt Lake Cityben levő fejlesztőstúdióját, ahol eddig be nem jelentett játékokon dolgoztak. Az alkalmazottak egy része a texasi főhadiszállásra kerül át, mások (mintegy hetvenen) új állás után nézhetnek.



- Az EU-ban áprilistól egységes korhatárrendszert vezetnek be a játékokra. Négy kategória lesz: 7, 12, 16 és 18 éven felülieknek. A szabály megszegése pénzbüntetést (felső határ nincs megszabva!), sőt, akár börtönt is vonhat maga után.

- Lövöldözésbe fulladt Los Angelesben egy Counter-Strike bajnokság, az egyik meccsen a vesztes klán játékosai igazi Berettákkal vágtak vissza a virtuális fejlövésekért. Sérülés nem történt, de a helyi rendőrség szóvivőjének állítása elgondolkodtató, miszerint Kaliforniában az elmúlt fél évben több mint 300 hasonló esetben riasztották őket netkávézókban történt erőszakos cselekményekhez.



- A Seattle Times értesülései szerint a Music Television díjkiosztó gálát tervez számítógépes és videojátékok számára. Hm, az MTV más hasonló show-it ismerve ez is nagyon kommersznek ígérkezik...



- Érdekes bejelentést tett a Mitsubishi Motors: a Lancer Evolution nevű csoda-autójukat, amelyet eredetileg csak Japánban akartak forgalmazni, mégis bevezetik Amerikában is a piacra – ennek oka pedig kizárólag a Gran Turismo 3 autóverseny-játék, amely a Lancer Evót minden egyéb reklám nélkül ismertté és népszerűvé tette az Államokban.



KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

Fejlesztő: Phantagram Interactive
Kiadó: ? (Eu)
Honlap: www.phantagraminteractive.com



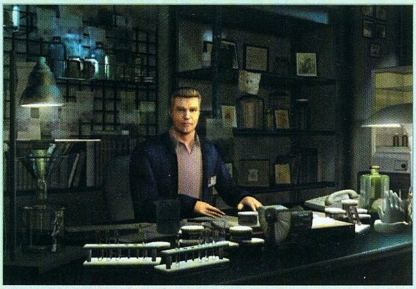
Azt beszélik, közeleg a második háború ideje... Bersia földjét ismét csaták tüze perzseli, a béke ideje véget ért. Orkok és sötételfek formáltak seregeket, hogy elpusztítsák mindazt, ami e világban a jóságot képviseli.



Miért gondoljuk az, hogy van, akiknek ez jó hír? :)
A program PC-s megjelenésének időpontjáról még nincs biztos információnk, de valószínű, hogy az Xbox-tulajdonosok előbb (2003. május) örvendezhetnek neki.

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION

Fejlesztő: Ubi Soft
Kiadó: Ubi Soft
Honlap: -
Megjelenés: 2003. március



A Ubi Soft tévésorozaton alapuló játékot jelentett be CSI: Crime Scene Investigation címmel. A tévében látható sorozat címe megegyezik a programéval, és a fejlesztők nemcsak a nevet és a film stílusát vették át, hanem a CSI-ben felcsendülő dallamokat, helyszíneket és karaktereket is.
Feladatainkat a Las Vegas-i CSI csapat tagjaként kapjuk meg, bűntények alapos felderítése lesz a fő tevékenységünk. Bár mindezt FPS nézetből oldhatjuk majd meg, a CSI kalandjáték, tehát inkább a szürkeállományunkat kell aktivizálnunk reflexeink helyett: a különböző esetek felderítéséhez kihallgathatunk szemtanúkat, ujjlenyomatokat vehetünk, vagy igénybe vehetjük a legújabb törvényszéki berendezéseket. A tévésorozatról bővebben a CBS honlapján, a www.cbs.com–on olvashattok, a játéknak hivatalos oldala még nincs.



ARMOBILES



Fejlesztő: Ganymede
Megjelenés: ?
Honlap: ?



A lengyelországi illetőségű Ganymede cég egészen pofás autós játékon dolgozik. Armobiles névre hallgató gyermekük nem elsősorban a sebesség megszállottjainak fog kellemes órákat nyújtani, inkább azok számára jelent kihívás, akik szeretnek volán mögött ülve másokat riogatni.
Hat erősen felfegyverzett páncélautó áll rendelkezésünkre, hogy mintegy hetven egyjátékos küldetésen át irtsuk az ellent, illetve hatféle többjátékos módban is bemutathatjuk tudásunkat, így többek közt roncsderbire vagy kaszkadőr-bemutatóra hívhatjuk barátainkat. E módok különlegessége, hogy kipróbálásukhoz nem szükséges több géppel rendelkezni, akár osztott képernyőn is élvezhetjük őket.

GREYHAWK: THE TEMPLE OF ELEMENTAL EVIL



Fejlesztő: Troika
Kiadó: Infogrames

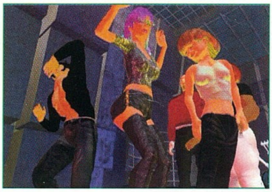
[illegible] nyara nem kell bemutatni sem az alkotókat, sem az 1985 óta egyik legnépszerűbb fantasy világot. A hivatalos bejelentés szerint a program a klasszikus RPG-hagyományokat követi, és egy békebeli Gary Gygax modulon alapul majd. Kalandjaink során legfeljebb öttagú partival kalandozhatunk, és a csatákat körökre osztott harcrendszerben vívhatjuk meg. A szörnyek nagy részét a D&D 3. kiadásának bestiáriumából merítik majd, de részleteket csak később hoznak nyilvánosságra. A játékról egyelőre még kép sincs, sajnos.

SECOND LIFE

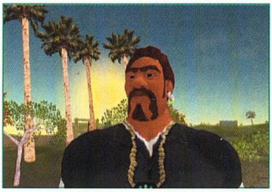
Fejlesztő: Linden Labs
Kiadó: ? (Eu)
Honlap: lindenlab.com
Megjelenés: 2003 nyara



Egy második élet... Valószínűleg sokan eljátszottatok már a gondolattal, hogy, ha lehetőségetek lenne egy valós következmények nélküli életre, mi mindent tennétek meg. A Linden Labsnál dolgozó srácok is fantáziálhattak már erről, ugyanis úgy döntöttek, hogy teljesen új játékélménnyel szolgáló online játék fejlesztésébe kezdenek bele. A játékban adott egy hatalmas világ és a játékosok, akiknek mindegyike eltérő külsővel fog rendelkezni. Ezt a fejlesztők úgy biztosították be, hogy minden egyes karakter megjelenését 130 különböző beállítás befolyásolja. Ez annyira részletes lesz, hogy a beállítások közül 34 csak a hajviseletre használható.



Miután létrehoztuk virtuális énünket, hozzáfoghatunk az „élethez": lehetőségeink tárháza szinte kimeríthetetlen; építhetünk, bütykölhetünk, ha úgy tetszik, belekezdhetünk egy saját ház építésébe, amelyet a legapróbb részletig megtervezhetünk, vagy választhatunk előre elkészített házak közül. Ha viszont bulizni szeretnénk, összefoghatunk más játékosokkal közösen létrehozva például egy diszkót, amelyben akár mi lehetünk a DJ-k.



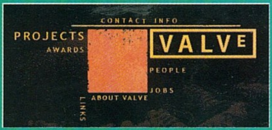
A többi játékos értékelhet minket tulajdonságaink, tetteink alapján, és ennek megfelelően változik majd a megítélésünk. A kedvelt emberek pénzjutalmat, magasabb társadalmi pozíciót vagy meghívást kaphatnak zártkörű partikra, míg azok, akiket nem igazán szívlelnek, elesnek mindettől...

RÖVIDEN...

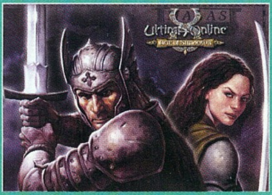
- A legnagyobb internetes kereső oldal, a Google statisztikái szerint 2002-ben az alábbi játékcímeket írták be legtöbbször a keresőmezőbe: 1. Sims, 2. Counter-Strike, 3. GTA3, 4. Warcraft 3, 5. Jedi Knight 2, 6. Morrowind, 7. Diablo 2, 8. Neverwinter Nights, 9. Max Payne, 10. Dungeon Siege.



- Hír érkezett a Half-Life óta csendesen dolgozgató Valve háza tájáról: 3D modellezőket és pályatervezőket keresnek egy közelebbről meg nem nevezett projektre. Adja az ég, hogy a Half-Life 2 legyen az...



- Idén februárban jelenik majd meg az Ultima Online: Age of Shadows. Az Origin Systems azzal kezdte a 2003-as évet, hogy bejelentette, Brom készíti majd a játék dobozképét. A netes megrendelők közül az első száz a művész által dedikált nyomatot is kap ajándékba. Az érdeklődők látogassanak el a hivatalos honlapra: www.uo.com/ageofshadows/.



- A Codemasters legfrissebb bejelentése: a Colin McRae Rally 3 várható megjelenése 2003. május 30-ra tolódott.

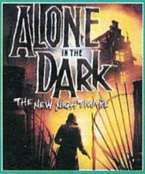


RÖVIDEN...

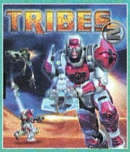
- Szintén embert keresnek az id software-nél a Doom 3 hangeffektjeinek megalkotására. Ebben az a hír, hogy az ajánlat fél éves időtartamra szól, ebből mindenki kiszámolhatja a Doom 3 fejlesztésének végét és a megjelenési dátumot. Mi meg lassan átalakulunk álláshirdetési újsággá.



- Újabb játékból készült film a láthatáron: a német Boll Kino filmes cég megegyezett az Infogramesszel az Alone in the Dark filmvászonra viteléről. A munkálatok tavasszal kezdődnek Kanadában, a rendezői székben maga a cégtulaj-névadó Uwe Boll ül.



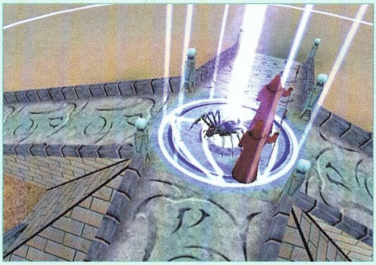
- A Sierra egyik munkatársa, Alex Rodberg egy fórumban tett hozzászólásában elárulta, hogy a Tribes sorozat új taggal bővül.



- A Sony Online Entertainment bejelentette, hogy kiadja az EverQuest: Hero's Callt BREW támogatottságú mobiltelefonokra. A játékban 32 labirintus és több mint 120 varázslat lesz, megjelenése 2003 elején várható. Még a végén mindenhol mindenki Norrathban kalandozik majd. ;)



LETHAL DREAMS: CIRCLE OF FATE



Fejlesztő: Boolat Games
Honlap: www.lethaldreams.com

A csillapíthatatlan Gyűrűk ura és Harry Potter-láznak köszönhetően a különféle fantasyk új erőre kaptak, ami bizony a PC-s játéktermésen is megmutatkozik: egyre-másra látnak napvilágot hírek készülő RPG-kről, vagy RPG-elemekben dúskáló stratégiai játékokról. Közülük az egyik legígéretesebbnek mindenképp a Lethal Dreams: Circle of Fate tűnik, melyben egy földöntúli világ hat mágusának egyikét irányíthatjuk. Ők a varázslás különféle ágait fejlesztették tökélyre, így tudományuk jelentősen eltér egymástól. Egy hetedikben, a Képek varázslatában azonban mégis hasonlítanak egymásra, ez ugyanis mindegyikük rendelkezésére áll - használatával olyan helyekre is betekintést nyerhetnek, melyek emberi halandó számára már rejtve maradnak.

A kiválasztott karakterünk a játék folyamán fokozatosan fejlődik, tanul a korábbi sikerekből és az esetlegesen elszenvedett vereségekből. A különféle mágiák felelőtlen használata azonban magában hordoz mindenféle veszélyforrást is, így csak rajtunk múlik, hogy a Jó vagy a Gonosz erőit engedjük előretörni.



A játék lenyűgöző 3D grafikával és hanggal kápráztatja el a játékost, de az ukrajnai illetőségű, egyelőre kiadó nélkül álló alkotógárda ígérete szerint a rendkívül fejlett mesterséges intelligencia is párját ritkítja. A látványra valóban komoly szükség lesz, mivel a Lethal Dreams: Circle of Fate-ben kétféle játékmód közül választhatunk. Az egyik a körökre osztott (ebben előre meghatározzuk a következő lépést, új varázslatokat tanulunk stb.), a másik, valamivel izgalmasabbak ígérkező pedig a valósidejű akció, melyben a mágusok által teremtett lények küzdenek meg egymással. Ezek a csaták már csak azért is egyedinek ígérkeznek, mert minden egyes új terep egészen más harcmodort követel meg a tápanyagul szolgáló manna elérhetősége miatt. Ha például az aktuális helyszínen ebből kevés van, kockázatos a teljes pusztítást választani, inkább taktikázni kell - előbbi esetében ugyanis hamar kimeríthetjük az energiaforrásokat, így védtelenek maradhatunk.

A Lethal Dreams: Circle of Fate további érdekessége, hogy a szemet gyönyörködtető megvalósítás mellett egy közepes gépen (P3 500, GeForce 2 és 128 MB RAM) is vígan elfut.

PLAYBOY JÁTÉKOK

Fejlesztő: Groove Games
Kiadó: ARUSH Entertainment
Honlap: -
Megjelenés: 2004.

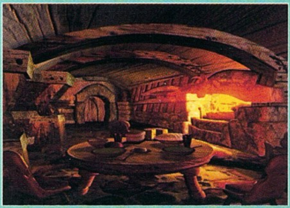
Bizonyára sokan beleképzelték már magukat Hugh Hefner, a Playboy alapítójának bőrébe... Mennyi munkával járhatott a birodalom felépítése! Egész nap bomba nőkkel foglalkozni, hálátlan egy feladat... Azért persze nem ez lenne az egyetlen dolgunk, de aki valamennyire is tisztában van a szóban forgó újság tartalmával, az tudhatja, hogy a Playboy-birodalom felépítése nagyban függött ettől is. Aki eléggé erősnek érzi magát a feladatra, és nem rest ezt bebizonyítani, az valamikor 2004-ben meg is teheti. Ugyanis az ARUSH Entertainment a Groove Gamesszel karöltve megszerezte a jogokat egy teljes sorozat Playboy-játék elkészítésére. Az első egyelőre a tervezési fázisban jár még, így sajnos képekkel sem tudunk szolgálni, azonban amint több infó is napvilágot lát, visszatérünk rá.

LORD OF THE RINGS: MIDDLE-EARTH ONLINE

Fejlesztő: Turbine Entertainment
Kiadó: Vivendi
Honlap: www.lordoftherings.com
Megjelenés: ?



J.R.R. Tolkien regénytrilógiájának, illetve az egyéb, Középföldén játszódó írásainak mindig is masszív rajongótábora volt, mely most Peter Jackson remekbeszabott, a régi idők nagy hollywoodi filmjeit idéző, nagyszabású adaptációjának köszönhetően jelentősen megsokszorozódott. A Gyűrűk Ura-lázat meglovagolva már számtalan játékadaptáció látott napvilágot, ezeknek azonban jobbára csak a különféle újgenerációs konzolokkal rendelkezők örülhetnek. Éppen ezért örömteli hírnek számít, hogy a Lord of the Rings: Middle-earth Online-t - érthető okokból - kizárólag PC-re fejlesztik.



Szerencsére az alkotók nem estek abba a hibába, hogy „pörgős" FPS-t faragjanak a történetből degradálva a precízen megálmodott fantasy-világot. Éppen ezért a játék sokkal inkább Tolkien történeteihez hű, mintsem a film nyomdokain haladna - ez egy RPG-től el is várható. Ennek egyenes következménye, hogy nem lesz arra lehetőségünk, hogy az egyik helyről a másikra „teleportáljuk" magunkat (ez Középfölde gigantikus méretei miatt merülhetett fel), és bár a műfajban megszokott varázslás jelen lesz, ám csupán ésszerű keretek között (teszem azt, a hobbitokól ne várja senki, hogy egyhamar Gandalf konkurensei lesznek :)). A játék során bejárhatjuk a regény jól ismert helyszíneit, láthatjuk az ott leírt nevezetességeket, és természetesen belebújhatunk a fontosabb karakterek bőrébe. A fentieknek tudható be az is, hogy kizárólag „jó" karakterek közül válogathatunk, elvégre nagyon furcsán nézne ki, ha egy amúgy csekély értelmi képességű Uruk-Hai orkkal akarnánk kalandozni.

Némileg csalódásra adhat okot, hogy a játék fejlesztése még meglehetősen korai stádiumban van, így a megjelenés dátuma egyelőre az igen távoli jövő. Optimizmusunkat azonban megerősítheti a tény, hogy a játék producere maga Chris Taylor.

THE CULT



Fejlesztő: 3D People
Honlap: www.cult.3dpeople.de
Megjelenés: 2003

Tagadhatatlan, hogy a Dungeon Siege és a Neverwinter Nights vizuális téren nagy változást hozott a szerepjátékok világába. Most a 3D People névre hallgató kicsiny németszlovák fejlesztőcsapat igyekszik bebizonyítani, hogy nem csak a gyakorlatilag kimeríthetetlen tőkével és embererővel rendelkező cégek képesek igényes kinézetű játékot készíteni.

The Cult című alkotásukban mindenféle elképzelhető effektet felvonultatnak: a háromdimenziós, izometrikus kép szabadon nagyítható (bár forgatni nem lehet), dinamikus fényeffektek, valós időben számolt árnyékok, bump mapping technológia, tükröződés, látványos varázslatok és természeti jelenségek teszik még ragyogóbbá a gyönyörű, előrenderelt háttéren zajló eseményeket.

A legnagyobb újítás azonban, hogy minden egyes lény részekből áll össze, többféle arcvonás, ruházat, testalkat készíthető hozzájuk, így gyakorlatilag nem fordulhat elő, hogy ugyanolyan kinézetű ellenfelekkel akadj szembe.

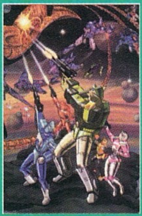
Maga a program karakteres szerepjáték lesz a Baldur's Gate és a Diablo sorozatok legjobb tulajdonságaiból összegyúrva, Might and Magic-szerű képzettségrendszerrel felvértezve. Ígéretes kombináció.

RÖVIDEN...

- A Techland játékfejlesztő cég bejelentette, hogy kiadói szerződést írt alá a Strategy Firsttel. A lengyel fejlesztőcsapat kilenc projektjének oldódott meg ily módon a sorsa, beleértve az Xpand Rallyt és a Speedway Championshipet.



- A Télapó érkezése után néhány nappal megjelent néhány trailer, amelyek Quake IV videókként járták be a netes oldalakat. Hamarosan kiderült, hogy ezek hamis videók, és a The Transformers: The Movie-ból származnak. Mindezt Rick Johnson, a Raven egyik dolgozója közölte a nyilvánossággal, majd hozzátette, hogy az egyetlen hivatalos média, amelyet a nagyközönség is láthatott már, az a bejelentéskor kiadott rajz volt.



- 2003. január 15-én jelentették be a következő EverQuest kiegészítőt, a Legacy of Ykeshát, amiben ismét új fajjal, a froglokokkal is játszhatnak majd a Norrath kalandozói. Ez a csomag szerencsére nem az űber karaktereknek készül, az ajánlott szint: 35-60.



- A Star Wars Galaxies: An Empire Divided hivatalos megjelenési időpontja megváltozott, bár mindenki észrevette, hogy a LucasArts és a Sony Online Ent. nem tudta tartani a „2002. tél" határidőt. Az új ígért időpont 2003. április 15. A játékra eddig 400000-en regisztrálták magukat.



RÖVIDEN...



Szintén csúszik a Ubi Soft MMORPG-je, a 2000-ben bejelentett Shadowbane, melynek új megjelenési időpontja 2003. március 25. Remélhetőleg ezt az időpontot sikerül is tartani, hiszen a nyílt bétateszt már folyik.

A TOCA Race Driver módosított megjelenési időpontja 2003. március 28.



2002-ben több cég is ajándékokkal lepte meg az ünnepekre a fanatikus játékosokat. A rajongók többek között a Haegemonia: Legions of Iron, a Warcraft III és a Battlefield 1942 honlapjáról is új multiplayer pályá(ka)t tölthettek le.



The Frozen Throne címmel WarCraft III kiegészítő készül!



A THQ bejelentette, hogy PC-re, Xbox-ra és GameCube-ra is megjelenteti a Red Faction II-t. A platformok lehetoségeihez mérten feljavított grafika mellett a PC és Xbox verzió exklúzív multiplayer pályákkal is gazdagabb lesz. A PC-s megjelenés 2003. júliusra várható.



BATTLE MAGES



Fejlesztő: Targem
Megjelenés: 2003 ősz
Honlap: www.buka.com

Már megszokhattuk, hogy az orosz fejlesztőcégek mindig valami különlegességgel rukkolnak elő. Az újszülött Targem cég nem kisebb célt tűzött ki maga elé, mint a WarCraft III porba alázását.

Bár a játékmenet kiválóságát a megjelenésig csak ígéreteik alapján lehet felmérni, a kinézeten már most jól látszik, hogy ambícióik nem megalapozatlanok.

A Battle Mages saját fejlesztésű motorja jókora nyitott területek megjelenítésére képes, melyek részletesen kidolgozott tereptárgyakkal és egységtípusokkal vannak benépesítve – melyek közül sok kísértetiesen emlékeztet a fent említett játékban szereplőkre.

Az irányítható fajok is a riválisra hajaznak: harcba lehet szállni az emberek, az orkok, az élőholtak, a goblinok és a tündék oldalán.



Természetesen mindegyik faj eltérő tulajdonságokkal rendelkezik, de még az egyes egységtípusokon belül is akadnak eltérések. Attól függően, hogy katonáid hány csatát éltek túl, új képességeket tanulhatnak, melyek az elszórtan fellelhető varázstárgyak alkalmazásával még tovább módosíthatók.

Képzeld csak el, mekkora kavarodást tud okozni többjátékos módban, mikor a gyengének tűnő íjászok helyett lángoló nyilakat lövöldöző, lemezvértbe bújtatott izomkolosszusokkal kell szembeszállnod!

Az igazi különbséget a Warcraft játékokhoz képest a gazdasági rész jelenti, azt ugyanis teljes egészében a számítógép irányítja. Nem lesz többé szükség nyersanyaggyűjtésre és építkezésre buzdítani az embereket, neked csak a védelemről és a hódításról kell gondoskodnod.

MARCH!: OFFWORLD RECON



Fejlesztő: HBM
Kiadó: Buka Entertainment
Honlap: -
Megjelenés: 2003.

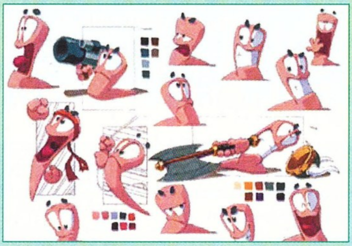
A Mars kolonizálása során az embereknek sok nehézséggel kellett szembenézniük. A telepesek egymás után hagyták el a bolygót, és más világokba költöztek. Csak automatizált gyárak és titkos katonai létesítmények maradtak a Marson, senki sem gondolta volna, hogy a vörös planéta valaha is az érdeklődés középpontjába kerülhet újra. Azonban egyszer csak furcsa jelek érkeztek a Földre a Marsról... A kormány úgy döntött, hogy kivizsgálja az ügyet, azonban az expedíció hamarosan élet-halál harcba fordult át. Így kezdődik majd a nem túl eredeti történettel megáldott MARCH!: Offworld Recon. A fejlesztők nem rejtik véka alá azt sem, hogy a játék inkább Serious Sam stílusban készül, ennek megfelelően mindenféle komolyabb gondolkodás vagy taktikázás mellőzhető lesz. A grafikát a No One Lives Forever első részének motorja fogja megmozgatni, így ne számítson senki szemkápráztató, a mai kártyákat megizzasztó grafikára.



Hmm, számos helyről „összelopkodott" programról van szó, kíváncsian várjuk, mekkora sikert ér el ez a minden eredetiséget nélkülöző FPS.

(További képeket a játékról a CD mellékleten, az Action! rovat keretein belül találhattok.)

WORMS 3



Fejlesztő: Team 17
Kiadó: Activision
Honlap: www.worms3.com
Megjelenés: 2003 vége

Egy játék sikeréhez nem feltétlenül kell csiricsáré grafikai megvalósítás - elég pusztán egy rendhagyó ötlet, mely képes arra, hogy hónapokig a képernyő elé szegezzen minket. Nos, az annak idején a Lemmings „akciósított" változatának titulált Worms esetében ez kétségkívül megvolt: a programban apró kukaccsapatot irányítva igen változatos fegyverekkel (UZI, aknavető, légi csapás stb.) kellett leigáznunk az ellenséges csapatot vagy csapatokat. Az egyik legfőbb előnye az ötletes és vicces megvalósításon túl a megunhatatlanság volt, melyet a csoportos játéknak köszönhetett: akkoriban az internet még nem volt annyira elterjedve, de a Wormsszel egyetlen gépen többen is összemérhették a tudásukat.



A megjelenést követő években számtalan folytatás látott napvilágot, és bár azok technikailag jelentősen fejlődtek (a második részben kedvenc kukacaink például már számtalan nyelven, többek között magyarul is meg tudtak szólalni, nem is beszélve arról, hogy mi magunk is rögzíthettünk épületes beszólásokat), az első rész frissességét érthető okokból nem tudták visszahozni. Hogy ez most sikerül-e a Team 17-nek, az év végén kiderül, ugyanis ekkor lát napvilágot a sorozat harmadik számozott tagja, mely a kor szelleméhez alkalmazkodva igencsak eltér a méltán híres elődöktől.

A legfontosabb változás a korábbi Wormsökhöz képest, hogy a játéktér és a kukacaink immár teljes egészében 3D-s köntösben tündökölnek. Ez természetesen nemcsak a külcsín átalakulását jelenti, de jelentősen kibővíti a játékteret is: a hatalmas pályán immáron nem csak jobbra, balra, le és fel mozoghatunk, hanem a 3D-s tér kínálta lehetőségek is megnyílnak előttünk. Mindez persze nem jelenti azt, hogy bármilyen szinten korlátozva lennénk: a játéktér, akárcsak régebben, most is teljes egészében lerombolható. Aknavetővel vagy égi támadással hegyeket tehetünk a vízszinttel egyenlővé, alagútjáratot áshatunk, elaknásíthatjuk a terepet, vagy éppen védőfalat építhetünk. Sőt, az egyes lépések között a helyszínt külső tényezők is alakíthatják... Éppen ezért az időjárásnak (eső, szél stb.) és a napszakok váltakozásának is megnő a szerepe.

A könnyű áttekinthetőség érdekében többféle kameranézet közül választhatunk: a környezetünk felméréséhez leginkább használatos az FPS mód, míg a tényleges lépést külső szemszögből érdemes meghozni. Az egyébként is brutális mennyiségű fegyverválaszték továbbiakkal bővül majd, de a különféle játékmódok arzenálja is növekszik, köztük az ún. „Wormpot"-tal, mely véletlenszerűen generál pályát és játékmódot.

A Worms 3 Xboxra, PS2-re és GameCube-ra is megjelenik, de ezúttal (is?) mi, PC-sek járunk a legjobban: nem elég, hogy a hálózati játék a program szerves részét képezi, de egy pályaszerkesztőt is találunk majd a korongon...

KÉPGALÉRIA





Vietcong
FireStarter
Xpand Rally
Call of Cthulhu
Cold Zero: The Last Stand
S.T.A.L.K.E.R.: Oblivion Lost
Will Rock
Star Wars Galaxies
Dragon Empires





RÖVIDEN...

- 2003. február 15-én elindul a sivatagi online mese, a Tale in the Desert. Az ősi Egyiptom hangulatát árasztó különleges MMORPG havi díja kb. 14 dollár lesz. A TitD érdekessége, hogy a történetben a játékosoknak meg kell oldaniuk egy mesét, és ha ez sikerült, új következik. Persze mindehhez komoly csapatmunka szükséges és csaknem ötven tesztet is teljesíteni kell...



- Az Electronic Arts bejelentette, háromféle csomagolásban adja majd ki a Command & Conquer: Generalst. A februárban megjelenő RTS-t amerikai, kínai illetve globális felszabadítási hadsereg „köntösben" vihetjük majd haza.



- 9 újabb országban lesz elérhető az Asheron's Call 2. A Fallen Kings február közepétől játszható a következő helyekről is: Hong Kong, Finnország, Írország, Szingapúr, Svédország, Ausztria, Ausztrália, Belgium, Dánia. A játék sikere elsöprő, ez kétségtelen.



- Megjelent a BF1942 Desert Combat új (alpha 0.2) verziója. A bővítés több fegyvert és járművet is tartalmaz, de még mindig nincsenek benne új térképek.





Karácsony óta az **Activision** a főszereplője a játékipar pletykáinak. Az év végén kiszivárgott, hogy a cég 500 millió dollár likvid tőkét halmozott fel a számláján, és az Eidos felvásárlására készül (az elemzők szerint ez jó üzlet lenne, a Hitman 2 és a konzolos Timesplitters sikere gatyába rázta a céget, idén pedig új Tomb Raider, Championship Manager és Commandos-epizód várható). Az Eidos-részvények a puszta szóbeszéd hatására 9%-ot emelkedtek.

Az év végén **Activision**ék emelték a tétet: újabb részvénykibocsátásokkal a mozgósítható tőkét 1,3 milliárdra tornászták fel. A potenciális felvásárlási célpontok közé bekerült a THQ és a Take 2 is.



Az év elején aztán fény derült az igazságra: az Activison beállt a sorba a Microsoft és az EA mellé, akik a **Vivendi** felvásárlására törekszenek! Kemény menet lesz, a Vivendi játékrészlegének az áráról 600 millió és 2 milliárd között lehet hallani mindenfélét, az Activision pénzéről az előző bekezdésekben tudtunk meg részleteket, az EA állítólag egymilliárdot tart bármikor mozgósítható tőkeként a számláján, a Microsoft pénztárcája meg köztudottan feneketlen.



Néhány hónapja Görögországban akarták betiltani a számítógépes játékokat – sikertelenül. Most a közép-amerikai miniállam, **Honduras** törvényhozói hoztak hasonlóan okos törvényt, amely kitilt az országból minden erőszakosnak mondott játékot a Mortal Kombattól a Quake-en keresztül a Duke Nukemig. A hivatalos indoklás a játékokat tartja a fiatalkorúakból álló bandák egyre erőszakosabb bűneseteinek okozójának (ez azért eléggé érdekes egy olyan országban, ahol a népesség 53%-a a létminimum alatt él...). A játékforgalmazóknak és játékterem-tulajdonosoknak júniusig van ideje megfelelni az új törvénynek.



A **Game Developer magazin** legújabb felmérése szerint a játékszakmában az átlagkeresetek 2002-ben a következők szerint alakultak: programozó 49000 USD, grafikus 53000, designer 51000 (a számokat éves szinten és bruttóban tessék érteni).

Az **Entertainment Merchants Association** szervezet szerint Amerikában a játékpiac (konzolokkal együtt) tavaly ismét lenyomta bevételben a moziipart (DVD és VHS nélkül), méghozzá 12:9 arányban (a mértékegység milliárd dollár)

A **CPL** profi számítógépes játék-liga legutóbbi bajnokságán az amerikaiak taroltak: a Team3D vitte el a Counter-Strike bajnokság első helyét (100000 USD), Jonathan „Fatal1ty" Wendel nyert Ut2003-ban (30000 USD), Team Fortressben pedig a Team Vindicate lett gazdagabb 10000-rel.

A **CNN Money** év végén jelentős figyelmet szentelt a játékpiac 2002-es alakulásának. A szakértők a következő fő tanulságokat vonták le:

- Az új ötletek, az innovatív gondolkodás még mindig a mozgatórugója az iparnak, és meghozza a maga gyümölcsét (lásd a GTA3 és a Sims sikereit)
- Az egyre nagyobb megacégek után már lassan mindenki beszáll a piacra (lásd az amerikai hadsereg által szponzorált America's Armyt, amelyet egyébként már több mint 5 millióan töltöttek le).
- A szex és az erőszak önmagában nem ad el semmit (lásd a BMX XXX brutális bukását: a GTA babérjaira törő, erősen korhatáros extrémsport-program a karácsonyi piacon mindössze 32 ezer példányban kelt el).
- A játékosok hajlamosak többet is fizetni egy játékért, ha az igazán jó (két program, a Warcraft 3 és a Neverwinter Nights is 55-60 dollár körüli árakon került ki a boltok polcaira a szokásos 45-50 helyett, és ez abszolút nem volt érezhető az eladásokon).

A hosszú-hosszú pletykálkodás után már hivatalosan is megerősítették: **az Interplay eladó**. Árat egyelőre nem tudni, de úgy hírlik, a cég játékainak terjesztését intéző Vivendinek elővételi joga van.

Az **NPD Techworld** (piacelemző cég, az amerikai játékpiac kb. 70%-ára van rálátásuk) felmérése szerint a tavalyi évben picit csökkent a PC-s játékok eladása mennyiség, ám nőtt bevétel szempontjából. Az ok: az átlagos játékár a 2001-es 32 dollárról tavaly 37-re nőtt. A tavalyi év első tíz hónapjának legnagyobb példányszámban eladott játékai Amerikában a következők voltak: 1. The Sims Vacation, 2. Warcraft III, 3. The Sims, 4. Medal of Honor, 5. The Sims Hot Date, 6. Harry Potter and the Sorcerers Stone, 7. Rollercoaster Tycoon, 8. The Sims Unleashed, 9. Neverwinter Nights, 10. Zoo Tycoon.

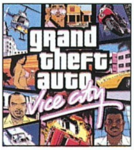


Az egyelőre csak Japánban és csak PS2-n elérhető **Final Fantasy XI** online kaland elérte a 200000-es előfizetői bázist (két hónappal azután, hogy eladták Japánban a 200000. PS2-modemet!). Ez a hír biztosította be a PC-s verzió elkészülését is, lévén a 16 millió dolláros befektetéssel elkészült játék futtatása innen már gazdaságos.



Az USA-ban, **Michigan** államban elsöprő fölénnyel szavazták meg azt a törvénytervezetet, amely szerint korhatáros számítógépes és videojátékok kiskorúaknak való eladása vagy kölcsönzése 90 nap börtönt plusz ezer dollár büntetést „ér".

A **Business Week** (a tengerentúlon olyasmi, mint nálunk a HVG) az év tíz legsikeresebb menedzsere közé választotta a Microsoft-főnök Steve Ballmert (a cég gyenge 7,8 milliárdos éves tiszta profitot termelt...), és a Sony játék-divíziójának fejét, Ken Kuturagit is (az ő részlege egymilliárddal járult hozzá a Sony 1,6 milliárdra rúgó éves nyereségéhez).



A **Vice City**nek hat hét leforgása alatt sikerült az, amit eddig kizárólag a GTA3 tudott véghezvinni Angliában (az is csak 15 hónap alatt): átlépte az egymilliós eladott példányszámot.

A **Midway** harminc embert bocsátott el San Diego-i főhadiszállásáról. Bár ez a teljes létszámnak csupán az 5 százaléka, akkor is baljós jel...



Az **Auran** (ausztrál fejlesztő-kiadó cég, a Trainzről ismerhetjük leginkább) pályázatot hirdetett amatőr játékfejlesztő csapatoknak. Százezer dollár üti a markát annak, aki a Jet engine ingyenes verziójára épülő legígéretesebb játék-prototípust hozza össze az idei évben.



Minden idők legnagyobb számítógépes játék-rablása történt Írországban. A **Kilcoole Co.** nagykerraktárát kirámoló bűnözők egymillió euro értékben vittek magukkal FIFA-t, Lord of the Ringset és Nightfire-t.

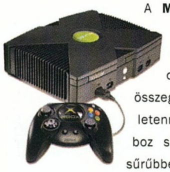
Az **Activision** több évre és több játékra (pontos számokat nem árultak el, de többes számban beszéltek) leszerződtette a Stainless Studiost, akiket az igencsak jól sikerült és pénzügyileg is sikeres Empire Earth futtatott be.

Az **Sci** kiadóról a Carmageddon-sorozat óta nem nagyon hallottunk, tavaly azonban újra feltámadtak, és elsősorban a Conflict: Desert Stormnak és a The Italian Jobnak köszönhetően hosszú idő óta először, újra sikeres évet zártak, konkrétan 2,2 millió angol font adózás előtti nyereséget mutattak fel.

Lezajlott a **Game Developer** magazin szokásos éves díjkiosztó gálájának első felvonása, a Frontline Awards (itt az év legjobb szoftvereit és hardvereit jutalmazzák). A nyertesek: az Nvidia Cg shader programnyelve, a Photoshop 7, a 3D Studio Max 5, a Havok fizikai engine, az ATI Radeon 9700 és „életmű-díjat" kapott a Microsoft DirectX-e.

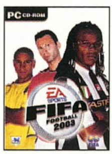
Timeline nevű fejlesztőcégének bezárása után nem sokáig maradt a játékiparon kívül **Michael Crichton**, a híres bestseller-író. A Jurassic Park, a Gömb és egyéb világsikerek szerzőjét a Sega szerződtette le.

Kétmillió eurós üzlet keretében egyesült a két legnagyobb manchesteri játékfejlesztő cég, a **Warthog** (Starlancer, Rally Championship Extreme) és a **Zed Two** (Pillage, Worms Blast).



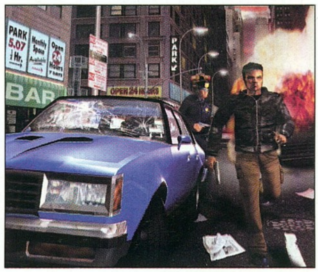
A **Microsoft** bejelentette, hogy bár eddig egymilliárdot buktak az Xboxon, hajlandók ennek az összegnek a dupláját még beletenni a konzolüzletbe a doboz sikeréért. Miután egyre sűrűbben látogatják MS-fejesek a Sega irodáit Japánban, újra felröppent a hír a japán cég felvásárlásáról. A hír hatására a Sega részvényei egy nap alatt 17%-ot emelkedtek a tőzsdén. A Sega időközben elismerte, hogy a tavalyi év elején – sikertelen – tárgyalásokat folytatott az Infogramesszel a két cég egyesüléséről.

Az online játékokban utazó koreai **NCsoft** felvásárolta az ex-Blizzard-fejlesztők által alapított seattle-i ArenaNet csapatot mintegy 6,5 millió dollárért.



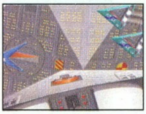
Az EA büszkén jelentette be, hogy a **FIFA 2003** eladásai (minden platformot összesítve) csak Európában túllépték a 2,5 milliót, a játék ezzel minden idők legsikeresebb fociprogramjává lépett elő.

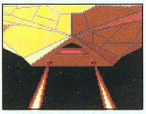
A **Take 2** üzleti konferenciával nyitotta az új évet, ahol egymást érték a bombasztikus bejelentések. Elsősorban a GTA sikereinek köszönhetően a cég egészséges 71 millió dolláros nyereséggel zárta az évet 950 milliós forgalom mellett, ezzel a játékpiac második legnagyobb független kiadójának kiáltva ki magukat (az első természetesen az EA, a harmadik helyre pedig az előzéssel az Activision szorult). A tavalyi évben a cég részvényeinek árfolyama összesen 52%-ot emelkedett, ma már csak az EA tartja a Take 2 részvényárai fölött a saját papírjait. Az októberben végződő 2003-as üzleti évre bejelentették a Vice City PC-s változatát (végre hivatalos!), a Railroad Tycoon 3-at, a Tropico 2-t, a Serious Sam 2-t (nem azonos a Second Encounterrel!), és a Hidden and Dangerous 2-t. Üröm az örömben, hogy Mafia-folytatás viszont egyelőre nem lesz, idén a játék PS2-es és Xbox-verzióját készítik el derék cseh barátaink. A 2004-es évre (amely már novemberben elkezdődik!) is jut néhány nagy durranás: konkrétan a Max Payne 2-t, és a GTA4-et említették, emellett két Vice City-szerű „önálló kiegészítő" is érkezik: a Sin City, és a San Andreas. A GTA-t készítő Rockstar emellett egy szupertitkos projekten is

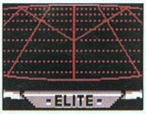


dolgozik, amelynek a kódneve Manhunt, ennél többet egyelőre nem tudni róla. Nem kis derültséget váltott ki a jelenlevőkből, amikor a Duke Nukem Foreverre terelődött a szó, amelyről a szokásos „when it's done" mellett annyit mondtak, mivel már senki nem hisz nekik, csak a végleges megjelenés előtt 90 nappal fognak akármi konkrétumot említeni a játékról. Érdekességként még, hogy a cégnek joga van a Halo engine felhasználására két játékhoz (ezzel a feltétellel adták el a Bungie-t a Microsoftnak), de hogy mi lesz ez a kettő és mikor, még szintén nem tudni. És még egy sokat mondó adat a végére: a Take 2 berkein belül jelenleg 70 (!) játék fejlesztése zajlik!

KÉSZÜL AZ ELITE IV!









Nem hiszem, hogy akad olyan veterán játékos, aki C-64-es gépen kezdte a pályafutását, és ne ismerné az Elite-et. 1985-ben Ian Bell és David Braben BBC Micro gépre kihozott egy űrszimulátort, mely alapjaiban rengette meg a játékokról alkotott elképzeléseket. Igazán sok játékoshoz azonban a C-64-es változat jutott el, ekkor tört ki a híres Elite láz. A program korlátlan szabadságot biztosított, játszhattunk békés kereskedőt, aki árufuvarozással keresi az üzemanyagra valót, lehettünk kalózok, akik a szétlőtt gépek roncsai közül szedegetik öszsze az értékes rakományt, felszerelhettünk a hajónkra bányászlézert, mely a kisebb meteorok érctartalmát vonta ki. Kellő bátorság esetén fejvadászt is alakíthattunk, aki az anarchikus naprendszerekben garázdálkodó rosszfiúkra vadászott, és minél hírhedtebb csirkefogót küldtünk a másvilágra, annál magasabb volt a vérdíj. A hajónkon lévő lézerágyúkat elegendő pénz összegyűjtése után lecserélhettük erősebbre. Jól emlékszem az első katonai lézeremre, mely segítségével pillanatok alatt megtisztíthattam a bolygóhoz vezető utat. Aztán bejöttek a képbe a Thargoidok, az agresszív idegen faj, akiért még magasabb jutalomban részesültünk. A játékkal hónapokat el lehetett szórakozni, s még mindig tartogatott meglepetéseket (álcázó berendezéssel ellátott űrhajó...).

Január elején röppent fel a hír, miszerint David Braben a két nem túl sikeres folytatás után (Elite II, Frontier: The First Encounter) ismét nekilátott, ezúttal a negyedik résznek. A pletykák szerint a 2000-ben elkezdett munkát egyszer már leállították, és csak most láttak hozzá megint. Bízunk a sikerben, jó lenne újra átélni azokat az élményeket, mint annak idején C-64-esen. ■ **MOCSY**

> MERENGŐ

A fiatalabb generációnak talán furcsának hat egy tizensok éves játék folytatásának a hónap hírévé válni. Sőt, ha belevesszük a képbe a két tökéletesen sikertelen folytatást, még inkább furcsább lehet. Pedig a titok „mindössze" annyi, hogy akik annak idején játszottak az Elite-tel, azok az addig megszokott egyszerű kis játékprogramok helyett egy teljes világot kaptak kézbe, felderíthetetlen mennyiségű bolygóval, sok-sok titokkal, kalanddal, akcióval, és ami a legfontosabb: óriási élménnyel! Ez utóbbi volt és lesz az elsősorban, ami minden új Elite típusú program sikerét vagy bukását meghatározza. Technikailag és mennyiségileg bármikor felül lehet múlni azt, amit az eredeti program nyújtott, történt is pár próbálkozás, mégis ez eddig valahogy kevésnek bizonyult. Talán azért, mert eleddig mindig olyanok vetették rá magukat minden egyes ilyesfajta játékra, akik heteket, hónapokat hajkurászták a thargoidokat, számos spirálfüzet-oldalt írtak tele a jónak vélt kereskedelmi útvonalakkal, akiknek komoly siker volt megszerezni az első katonai lézert. Talán mert az első ilyen érzést nem is lehet felülmúlni. Talán, mert az ős-Elite olyan szerencsésen eltalált ötvözet, amelyet ritkán lehet előállítani. Talán, mert a nyomdokaiba szándékozni lépő utódok csak technikailag próbáltak meg valamit elérni, viszont semmit sem bíztak az ember fantáziájára.

Mert bizony, az Elite egyik fele volt csak a mai szemmel megmosolyogtató program és kezdetleges 3D grafika, a másik felét a játékos fantáziája adta. Ha az Elite IV ezt tudná nyújtani, akkor nem csak a veteránok, hanem az ifjú űrkadétok is hosszú-hosszú hónapokat tölthetnének újra az űr felfedezésével. És újra lennének olyan legendák, hogy állítólag van a galaxisban valahol egy igazi nagy thargoid űrhajó, de állítólag láttak mások egyéb furcsaságokat is, legalábbis, ha lehet hinni a szóbeszédnek... ■ **BRAZIL**

> BÖNGÉSZŐ

Az Elite népszerűségére jellemző, hogy a konverzió az akkori időszak összes jelentős mikroszámítógépére elkészült. Aki kíváncsi, hogyan nézett ki akkoriban a legendává vált program, netán erőt vett rajta a nosztalgia (esetleg csak egy valóban jó játékkal szeretne játszani... :), az feltétlenül keresse fel az egyik szerző, Ian Bell által működtetett honlapot ezen a címen: www.iancgbell.clara.net/elite/. Itt a szabadon letölthető programok mellett számos olyan kiegészítő információt találhatunk, amelyek még a régi rajongókat is kéjes visítozásra késztetik, illetve amelyektől az új érdeklődők könnyen megkaphatják az Elite Lázat.

Aki nem akar emulátorok keresgélésével és az ezzel járó vackolódással időt vesztegetni, és azonnal ki akarja próbálni a játékot, ide menjen: www.spectrum.lovely.net/Elite.html, itt egy Java Spectrum emulátoron a program azonnal játszható. Megjegyezném, a Spectrum verzió legalábbis annyiban jobb volt anno a C64 verziónál, hogy sokkal kevésbé, illetve egyáltalán nem villogtak a kirajzolt objektumok. Igaz, a C64-hez meg sokkal könnyebb volt joysticket csatolni, és ez számos ember véleménye szerint elengedhetetlen az űrhajószimulátorok esetében. Ez persze nem igaz, a vérbeli profik billentyűvel is remekül, sőt talán jobban elboldogultak az Elite-tel! Én szinte sosem használtam joysticket... :)

És ami még erősen javallott, az Elite webring: w.webring.com/hub?ring=ter21.Tulajdonképpen az összes fontos rajongói honlap elérhető, köztük olyan is, amelyiken a jelenlegi PC gépeken futó Elite konverziót találunk szigorúan az eredeti BBC verzió kódvisszafejtése alapján!

Végül, kötelező jelleggel David Braben cégének honlapja: www.frontier.co.uk. Mindamellett, hogy innen letölthető a két nem túl meleg fogadtatásban részesült Elite utód, előbb-utóbb itt lesz infó az Elite IV-ről is, csak már látnánk végre... ■ **BRAZIL**

LIONHEART

2003. január 15-ére a Black Isle Studios, a Reflexive Entertainment és az RPGCodex fejlesztői csevegést szervezett az interneten a tavaszra megjelenő Lionhearttal kapcsolatban. A beszélgetésben részt vett Doug Avery a BIS-tól és számos fejlesztő az RE-től (Ion Hardie, Eric Dallaire, Dan Ruskin, Lars Brubaker, Bryce Baker).
A csevegés legfontosabb részeit osztanám most meg veletek, remélhetőleg néhány finom részlettel kiegészítve a 2002/02-es számban megjelent bemutatónkat.

Mennyire lesz komoly a párbeszédek mélysége? Hasonlít majd a BG2-höz? Igen, a beszélgetéseknek lesz érzelmi tartalma, és többek között ezek kimenetelét befolyásolja majd az ennek megfelelő képesség (speech) szintje is. Sőt, számos más képesség függvénye is lesz az, hogy milyen dialógus lehetőségek nyílnak meg előtted.

Ha valaki nem rendelkezik diplomáciai képességekkel, kezdeményezhet-e ilyen típusú beszélgetést? Nem. Az adott NPC-vel kapcsolatban ez csak akkor merül fel, ha van ilyen jártasságod. Ez általában minden NPC-vel kapcsolatban felmerülő cselekvési lehetőségre igaz, hogy az csak képességfüggően aktiválható.

Tervezitek-e hogy a játékot több stílusban is lehessen játszani? Például a gonosz karakterek küldetése végződhet-e másként? Igen. A játék támogatja a diplomatikus, a rejtőzködő-lopakodó, a testi erőt képviselő vagy éppen a mágikus beállítottságú karaktereket is, hogy csak néhányat említsek.
Az egész játék nyitott rendszer, már az intro után több frakcióhoz is csatlakozhatsz, vagy járhatod a saját utad, ahogy tetszik. Ennek megfelelően a végjáték is más és más lesz.

Lophatok a játékban? Nem. Nincs tolvajkodás a Lionheartban, bár többet tehetsz, minthogy titkos ajtókat találsz, és feltöröd a zárakat. Elemelhetsz tárgyakat kincsesládákból, de NPC-ktől nem lesz lehetőséged lopni.

Lesznek a játékban hatalmas, „főellenség" típusú ellenfelek? Igen, démonok, titánok, sárkányok és varázslók is! Megjegyzem, néhány démonnak történelmi szerepe is van...

A játékban megjelenő sárkányok követik a D&D hagyományokat vagy egészen mások lesznek? Nos, nem túl sok sárkány lesz a játékban, de a háttértörténet fontos részét képezi, hogy e teremtmények a világ hatalmasságai közé tartoznak – félelmetesek, óriásiak és intelligensek Egyelőre legyen ennyi elég.

Hány frakció lesz a játékban? Számos párt van ebben a világban, de te, mint kalandozó csak ezek egy részéhez csatlakozhatsz. Lesznek kisebbek (tolvajok céhe) és hatalmasabbak is. Általában a gyengébbek rengeteg küldetéssel halmozzák el a hozzájuk csatlakozókat. Arra ügyelned kell, hogy ha az egyik oldalra állsz, a vele ellenségeskedőkkel neked is meggyűlik majd a bajod.

Lesznek-e nagy erejű varázstárgyak a játékban? Igen, lesz olyan, amelyiket mindenáron meg akarsz majd szerezni. Néhány ilyen tárgy történelmi alakokhoz társul majd, mint például az a gonosz íj, amelyhez DaVinci segíthet hozzá... A játékban felbukkanó tárgyakhoz kapcsolt véletlenszerű tárgygenerátor gondoskodik majd a változatosságról is!

Találhatunk olyan ketyeréket, amelyeket csak magas intelligenciával használhatunk? Nem igazán, mert a tudományt a mágiával helyettesítettük. Lesz néhány tárgy a DaVinci műhelyből, amelyeket meg kell „fejteni", ami inkább feladatként fogható fel, nem intelligencia függvénye.

Milyen monk felszereléssel okozhatunk majd sebzést a játékban? Például szegecselt kesztyűkkel, hogy említsek egyet. Számos kesztyű és karvédő segíti majd e „fegyvertelen' karakterosztály harcművészetének hatékonyságát. A játékot úgy dolgoztuk ki, hogy ez az út is járható legyen...

Használ a motor 3D grafikát? Forgatható lesz a kamera? A játék nagy része 2D-s lesz, csak a karakterek 3D-sek és a kamera sem mozog.
Ez hagyományos, izometrikus látvány, nem olyan, mint a Dungeon Siege.

Lesz a játékban romantikus, szerelmi szál, mint a BG2-ben vagy a Fallout 2-ben volt? Igen, mindkét nem számára fellelhető lesz a szerelem... Ezek a társak követhetnek, új küldetéseket vagy éppen információt adhatnak, esetleg rejtett kincsekhez is elvezethetnek...

Úgy tudjuk, beépítettétek a „taktikai pillanat állj" lehetőségét a játékba. Ez szükséges volt? Nem féltek, hogy a játékot Baldur's Gate klónnak tekintik majd? Egyáltalán nem félünk ettől. Erre azért volt szükség, hogy a harcokat átgondoltan vívhasd meg. Parancsokat nem is oszthatsz ilyenkor, de előveheted a megfelelő tárgyakat, előkészítheted a bűvigéket stb.
Erre mindenképpen szükség volt a nagyobb, esetleg többfrakciós csatákra való felkészüléshez. Ez egyébként is sokak által igényelt opció, és a tervezők egyetértettek abban, hogy szükséges. ■ LILY









Fejlesztő: 3DO > Kiadó: 3DO > Web: www.3do.com

THE FOUR HORSEMEN OF THE APOCALYPSE

Az ezredforduló környékén igencsak divatba jöttek a bibliai alapú történetek. Igaz is, az akkori általános világvége-hangulatban sokkal stílusosabb volt az Antikrisztussal meg a Végítélettel riogatniuk a népet a filmeknek és játékoknak, mint mondjuk a globális felmelegedés kérdéskörével. Az Armageddon-divathullám ugyan kisebb intenzitással, de azóta is tart, és ezt próbálja meglovagolni (sic!) a 3DO ultrakemény-véres-misztikus akciójátéka, amelynek címszereplői nem kisebb alakok, mint az Apokalipszis négy lovasa.

Az Újszövetségben megírtak szerint a Végítélet előfutáraiként eljön az Apokalipszis négy lovasa, az Éhínség, a Háború, a Járvány és a Halál, akik pusztulást hoznak majd az emberekre.

A Jelenések Könyve ugyan nem éppen arról híres, hogy happy enddel végződne, de a 3DO újhullámos Biblia-értelmezői azért odakanyarítottak a történet végére egy kis reménysugarat: talán mégsem érdemelte meg a bűnös emberi faj, hogy leradírozzák a föld színéről…

SZENNYBŐL AZ ANGYAL. A világvégét megakadályozó hőseink egyáltalán nem a szokásos játékfőszereplő klisék közül bújtak elő. Főhősünk, Abaddon, a Pusztító valaha a legnagyobb hatalmú arkangyalok egyike volt, de aztán elbocsátották kényelmes állásából, és máig sem sikerült újra kvalitásaihoz méltó helyen elhelyezkednie (értsd: kirúgták a Mennyországból, és a Pokolban sem fogadták jó szívvel), azóta a földi siralomvölgyben tengeti napjait, mint valami kiégett westernhős, Clint Eastwoodba oltott Max Payne. Apátiájából csak akkor zökken ki, amikor egy korrupt politikus alkut köt az ördöggel hatalma növelése érdekében, és ezzel az események beláthatatlan lavináját indítja el, ami egészen ahhoz vezet, hogy a címszereplő apokalipszis-lovasok felnyergelik a hátasaikat, és elindulnak elpusztítani az emberiséget. Abaddon, legyen bármilyen hatalmas is, egyedül kevés ellenük, a Lovasokat kizárólag Isten három kiválasztottja győzheti le. Hogy, hogy nem, ők sem kimondottan az igazság tisztalelkű bajnokainak mintaképei… az első, akit Abaddonnak meg kell találnia,





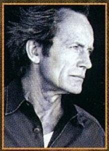




és be kell szerveznie a szent cél érdekében, Jesse Horner, fiatalkorú prostituált, majd Jimmy Ray Flint, egy lelkészből teherautósofőrré, majd sorozatgyilkossá avanzsált fickó (szép karrier, mondhatom) következik, akit konkrétan a villamosszékből kell kimentenie. A harmadik segítőnk nem más, mint Anderson Scott szenátor, ironikus módon éppen az, aki rászabadította a Lovasokat a világra. A játék története úgy épül fel, hogy Abaddon elindul felkutatni a soron következő Kiválasztottat (sietnie kell, mert a Sátán szolgái is őket keresik), majd miután az felismerte erejét, közösen megkeresik az egyik Lovast, és jól nyakon csapkodják. Mire összeáll a teljes, négyfős parti, a Lovasok is visszafejlődnek négyre (a Halál ugyanis visszahozza a halálból a másik hármat), és a végső összecsapás után még vár ránk egy „még végsőbb", ahol maga a Sátán lesz az ellenfelünk.

SÁTÁN SÁTÁN HÁTÁN. Végcélunk eléréséhez különféle démonok, megszállottak és pokolfajzatok százainak eltaposásán keresztül vezet az út. Abaddon arkangyal lévén eléggé képzett ebben a sportban, közelről puszta kézzel vagy karddal, Soul Calibur-módra kaszálja az ellent, de a modern időkhöz igazodva a lőfegyverekkel is jól bánik, ilyenkor a játék inkább a Max Payne stílusához közelít. Több mint 30 támadáskombinációra, különleges kombóra nyílik lehetőségünk, amelyek ultrabrutális effektekkel járnak,

> A KÉSZÍTŐK



A 4 Horsemen belső fejlesztés a 3DO-nál, ráadásul messze a legnagyobb szabású a kiadó történelmében, gyenge 8 millió dolláros költségvetéssel. A projekthez a cég legjobb, sokszorosan kipróbált embereit trombitálták össze, akik eddig különféle Might & Magic-epizódokon (Heroes, Crusaders, Legends stb.), az aránylag gyengus Army Men-játékokon, és a nagy sikerű, bár nálunk témájánál fogva eléggé ismeretlen High Heat Baseball-szérián edződtek. A tapasztalt veteránok mellett igazi sztárparádé igyekszik sikerre vinni a játékot. A vezető tervező, egyben a grafikai koncepció kidolgozója Simon Bisley, Amerikában a legnagyobb képregény-rajzoló sztárok egyike, a vezető grafikus és trükkmester pedig Stan Winston, civilben Spielberg jobb keze, tízszeres Oscar-jelölt, és négyszeres díjazott maszkmesteri és speciális effekt-munkákért (mellékesen a Terminator 2 legendás 3D-változatának rendezője). A főbb szereplők szinkronhangjai **Lance Henriksen** (Bishop az Aliensből, illetve a Millenium TV-sorozat főszereplője), Tim Curry (a Rocky Horror Picture Show sztárja, azóta a „Vadászat a Vörös Októberre"-ben, illetve a Charlie angyalaiban láthattuk, de ő az állandó szinkronja a Sierra kalandjátékhősének, Gabriel Knightnak is), valamint Traci Lords (a nyolcvanas évek legnagyobb pornócsillaga, mostanában Profiler- és Melrose Place-szereplő) lesznek.

> RIVÁLISOK

Egy számítógépes játékokkal foglalkozó képzeletbeli műveltségi vetélkedőn valószínűleg még beugrónak is túl könnyű lenne a kérdés, hogy mi számít egy jórészt a pokolban játszódó, démonirtós, ultraerőszakos, szuperlatívnyos akciójáték legfőbb konkurenciájának 2003-ban...

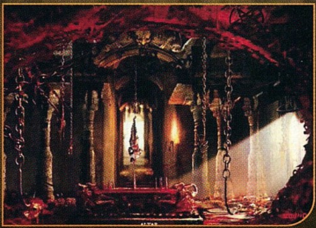
Naná, hogy a Doom 3. Az Apokalipszis lovasainak alaposan fel kell kötniük az alsóneműt, mert emellett még érkezik a nemcsak témában, de kivitelezésben is igencsak hasonló The Lost is, bővebben lásd a 39. oldalon.

Vetélytársakból tehát nincs hiány, aki viszont előre rá akar készülni a játék hangulatára, legjobb, ha a Requiemet veszi elő, amely – váratlan fordulat – szintén a 3DO műhelyéből került elő pár áve.





















ide értendők a Mortal Kombat-stílusú gerinckitépős kivégzések is. Segítőink, a Kiválasztottak már nem ennyire táposak, közvetlenül nem is irányíthatók, hanem az AI vezérli őket, csak a különleges képességeiket vehetjük kölcsön néha – cserébe viszont meg kell védenünk őket a sátáni hordák támadásaitól. Jesse gyógyítani képes hősünket (jelentkezzen, akinek nem a GTA3 „gyógyítós" jelenetei jutottak eszébe!), Jimmy Ray az emberbőrbe bújt, vagy másképp elrejtőzött démonok detektálásában jártas, keményebb ellenségek esetében pedig azok sebezhető pontjai kifürkészésében, Scott szenátor pedig – az ördöggel kötött alkuja folytán korlátozott hatalommal bír minden lény, így a pokolfajzatok fölött is – rövid időre a mi oldalunkra tud átteríteni bármilyen ellenséget, így egymás ellen fordítva a gonosz erőit. A démonhentelés 18 pályán keresztül zajlik: az anarchiába süllyedt Washingtonból indulunk, aztán Indiába vezet az utunk, innen pedig egyenesen a Pokolba, majd a végső összecsapásra újra a földi világban, a Vatikánban kerül sor.

APOKALIPSZIS MOST. A játék grafikai világa az előzetes képek alapján igencsak egyedinek és megdöbbentőnek ígérkezik. Szürreális festményekből készült textúrák adják meg a sötét, gótikus alaphangot, ami nyers, erőszakos és véres, őrült hangulatot árasztó rémálommá teljesedik ki. A játékot hajtó belső fejlesztésű engine is az ehhez illeszkedő kunsztokban jeleskedik, változatos pusztulási és haláleffektek, végtagcsonkolások, a különféle fegyverek realisztikus működése élethű sebzéssel, a lőfegyverek okozta kimeneti sebek modellezése, ilyesmik. Az 5-6000 poligonból álló figurák mozgását a világ legjobb kaszkadőrei koreografálták és „játszották fel" a motion capture felvételekre (a SmashCut Action Team többek között a Mátrix és a Holló bunyós jeleneteinek megalkotásával híresült el). Ezen felül az engine valós idejű ruha- és hajszimulációt is tud, vagyis minden élethűen lobogni fog a szélben (megjegyzem, ez rendermozik esetében sem igazán általános ma még). És hogy újra csak egy Max Payne-párhuzammal jöjjek elő, Abaddon képes elszabadítani Isten haragját, ilyenkor az idő bullet time-szerűen lelassul körülöttünk, és tobzódhatunk a pusztítás eszelős mámorában. Az engine utolsó nagy dobása a real-time előadott morph effektek, amelyekre bizony szükség is lesz, mivel – főleg a Pokolban játszódó pályákon – egy megelevenedett rémálom részesei vagyunk, ahol bármikor bármi átalakulhat egy vesztünkre törő démonná.

A VÉGÍTÉLETRE VÁRVA. Minden jel arra mutat, hogy a 4 Horsemen még a megfelelő korhatáron túl lévő játékosok számára is igen felkavaró élmény lesz, de az is biztos, hogy a botrányon felül az igen jó játék lehetősége is benne van a félkész programban. Elvileg ősszre kiderül (egyszerre jön minden elképzelhető platformra), addig is erősítsük meg a lelkünket, hiszen tudjátok: **Az igaz ember járta ösvényt mindkét oldalról szegélyezi az önző emberek igazságtalansága és a gonoszok zsarnoksága. Áldott legyen az, ki az irgalmasság és a jóakarat nevében átvezeti a gyöngéket a sötétség völgyén, mert ő valóban testvérének őrizője és az elveszett gyermekek meglelője.**
Én pedig lesújtok majd tereád hatalmas bosszúval és rettentő haraggal, és amazokra is, akik testvéreim ármányos elpusztítására törnek, és majd megtudjátok, hogy az én nevem az Úr, amikor szörnyű bosszúm lesújt reátok. ■ HANCU



Fejlesztő: Westwood Studios > Kiadó: Electronic Arts > Web: www.generals.com

COMMAND & CONQUER: GENERALS

A szerep- és kalandjátékairól elhíresült Westwood Studios 1992-ben szokatlan játékstílussal rukkolt elő. A kaliforniai cég elhatározta, hogy az akkoriban meglehetősen rétegjátéknak tartott stratégia műfajt megreformálja, és a nagyközönség számára is fogyaszthatóvá teszi. Első próbálkozásuk a Dune 2 volt, akkor született meg az RTS, vagyis a valós idejű stratégiai játék fogalma. Érdekes módon mégsem ez, hanem a három évvel később megjelenő Command and Conquer hozta meg számukra a sikert és az elismerést. Nyolc év telt el azóta, és úgy tűnik, a játékosok még mindig nem tudták megunni ezt a játékstílust. Ezt bizonyítja az a rengeteg folytatás és kiegészítő, amelyet a 11 év alatt a Westwood elkészített. Bizonyos értelemben a cég ennek köszönheti a fennmaradását, a kalandjátékra ma már csak a közönség nagyon kis rétege vevő, a szerepjátékok esetében meg beleszaladtak a két Lands of Lore folytatásba, melyek csúfos bukással végződtek.

AZ ÚJ TREND: 3D. A Westwoodnak nem ez volt az első próbálkozása a 3D-vel. Két évvel ezelőtt az Emperor: Battle for Dune-t próbálták meg áttenni 3D-be, ez a kísérlet azonban nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Sokan panaszkodtak akkoriban a hatalmas rendszerkövetelmény miatt, nemigen lehetett olyan gépet találni, amelyiken a játék élvezhetően futott volna. Gondok voltak a játékmenettel is, az egekig dicsért dinamikus hadjárat következtében ugyan a játékidő hosszabb lett (a meghódított területeket az ellenfél megpróbálhatta visszafoglalni), a játékmenet viszont kis idő múlva rendkívül unalmassá és ismétlődővé vált. Az Emperor tapasztalatain okulva sokkal óvatosabban láttak hozzá a Generals elkészítéséhez. Az egy évvel ezelőtti hírek ugyan beszámoltak furcsa játékelemekről (pl.: a küldetés elején választhattunk volna három specializálódott tábornok közül), de a fejlesztés végére ezek a vadhajtások elkoptak, néhány apró újítás kivételével minden maradt a régiben. Az igazsághoz persze az is hozzátartozik, hogy a kutyaszorítóban lévő Westwood semmit sem mert a véletlenre bízni (no, meg az EA nem is nagyon engedte).

> WESTWOOD RTS REFERENCIA

1992	Dune 2: The Building of a Dynasty
1995	Command & Conquer
1996	C&C: The Covert Operations
1996	Red Alert
1997	Red Alert: Counterstrike
1997	Red Alert: Aftermath
1997	C&C: The Sole Survivor
1998	Dune 2000
1999	Tiberian Sun
2000	Tiberian Sun: Firestorm
2000	Red Alert 2
2001	Emperor: Battle for Dune
2001	Red Alert 2: Yuri's revenge
2002	C&C: Renegade
2003	C&C: Generals

A teszteléshez először az interneten futó bétatesztet vettük igénybe. Ez a változat még meglehetősen vérszegényen nézett ki, a felbontás 800*600-ban volt rögzítve, és a különleges grafikai effektek nagy része is hiányzott még. Egyjátékos küldetések nem voltak, az internet miatt a játék szaggatott, így egyre jobban elkeseredtem. Leadás előtt egy héttel azonban megérkezett a 0.9-es változat, melyben már mindhárom hadjáratot kipróbálhattuk. Bár még ez a változat sem tökéletes, a bétateszthez képest mégis óriási az előrelépés. Grafi-



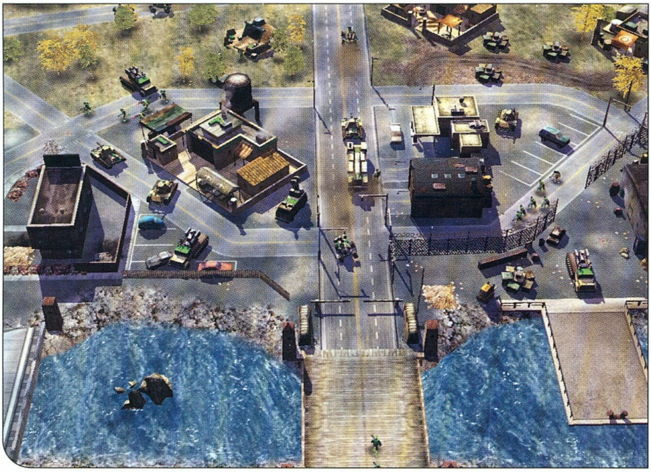


kailag valami egészen elképesztő dolgot hoztak össze a fiúk, méltó vetélytársa lesz az Age of Mythologynak és a Warcraft III-nak. A nagyítás mértéke ebben is korlátozva lett, az Empire Earth-höz hasonló mértéktelen zoom teljesen felesleges. A kamera ezúttal is forgatható, bár gyakorlati haszna nem sok van. A terep rendkívül kidolgozott, a fák mozognak, a tűzben kigyulladnak, a folyók megjelenítése valami elképesztő. Külön ki kell emelni a robbanásokat, ebben a Generals egész egyszerűen verhetetlen. A hagyományos fegyverek mellett atom, vegyi és biológiai támadóeszközök is a rendelkezésre állnak, és a szembenálló felek bizony be is vetik ezeket. Grafikai szempontból a Westwood tervezői talán itt domborították a legnagyobbat: a kínaiak atomcsapása elképesztően látványos. A sorozat védjegyének számító Westwood FMV-ket (élő színészekkel felvett mozibetétek) felváltották a játék motorjával készített rövid kis animációk, melyek sokkal jobban illeszkednek a program hangulatához. Minden küldetés előtt ilyen mozibetétek magyarázzák el a küldetés lényegét.

GLOBALIZÁCIÓ ÉS TERRORIZMUS. Az eredeti C&C-től eltérően immár három különböző oldalon szállhatunk harcba. A nem túl távoli jövőben játszódó események középpontjában a nemzetközi terrorizmus áll. A szupernagyhatalmakat Kína és az USA képviseli, ők próbálnak gátat vetni a GLA (Globális Felszabadító Hadsereg) terrorcselekményeinek. Mindhárom oldal teljesen eltérő hadviselést képvisel, éppen ezért minden tekintetben eltérő stratégiát kell alkalmaznunk a kínaiakkal és a terroristákkal játszva. A küldetések célja is jellemző a frakciókra. A világ csendőre szerepében tetszelgő USA látványosan igyekszik megőrizni az emberéletet, az ő hadviselésükben inkább a légierő és a high-tech technika játssza a legfontosabb szerepet. Egyedül náluk találkozunk harci helikopterrel és lopakodó bombázóval. A kínaiak ezzel szemben inkább a túlerőt és az iszonytató tűzerőt részesítik előnyben. Ők gyártják a kor legerősebb harckocsiját, és nemigen esnek kétségbe nagyobb veszteségek esetén sem. A terroristák a Generals rosszfiúi, minden eszközt bevetnek a győzelem érdekében. Gátlástalanul feláldozzák a civil lakosságot, nem törődnek tetteik következményeivel. Szemtől szemben nagyon ritkán ütköznek meg a nagyhatalmakkal, sokkal jobban kedvelik a rajtaütéseket. Meglepő módon mindhárom oldal meglehetősen kevés egységgel rendelkezik, inkább a különféle kiegészítők alkalmazásával színesíthetjük a palettát. Természetesen itt is lehetőségünk lesz elfoglalni az ellenfél épületeit, így akár a saját fegyvereikkel is legyőzhetjük az ellenséget.

TÁBORNOKI PONTOK, A FEJLŐDÉS ÉS A GAZDASÁG. Az egységek fejlődését a Tiberian Sunban láthattuk először, azóta a sorozat egyik részéből sem hiányozhatott. Egységeink három rendfokozatot szerezhetnek, ilyenkor a sávok mellé különleges képességeket is kapnak. A második szinttől kezdve folyamatosan gyógyítják a sérüléseiket, az utolsó szinttől különleges lövedéket használnak. Harc közben az egységek folyamatosan kapják a tapasztalati pontokat, de ezzel egy időben a mi szintünk is nő. Bizonyos számú elpusztított egység után tábornoki pontokat kapunk, melyeket szétoszthatunk a különleges képességeink között. Mindhárom oldal más-más képességekkel rendelkezik, és soha nem jut elegendő pont az összes kiválasztására. Ez a lehetőség tovább színesíti a játékmenetet, igen ötletes fejlesztésekre lesz lehetőségünk ennek alkalmazásával.

A Generalsban a nyersanyagok begyűjtése megszűnik, a háborúhoz nélkülözhetetlen anyagi eszközöket a raktárakból nyert javak biztosítják. Az USA









szállítóhelikopterekkel, a kínaiak teherautóval hordják az árut. A terroristák „peonja" egyszerű munkás, hordár és építőmunkás is egyben. Ez a szegény arab karakter a legnagyobb arc a játékban: ha lazsáláson kapjuk, egyből mentegetőzni kezd, rendszeresen nyavalyog a nehéz kalapács és a kevés élelem miatt, és élete nagy álma, hogy végre saját cipője legyen.

SZUPERHŐSÖK ÉS SZUPERFEGYVEREK. A sorozat védjegyének számít a magányos kommandós, aki fél kézzel képes elintézni az ellenséges hadsereget. Nincs ez másként a Generalsban sem, itt mindhárom oldal kapott egy-egy ilyen szuperhőst. Az USA elitkatonáját az idióta akciófilmekből már jól ismerjük: dagadó izmok, iszonyatos tűzerő, diónyi agy. A kínaiak egyes számú katonája egy bájos kémnő a Black Lotus szervezetből. Az öldöklés nem az ő asztala, inkább a rejtőzködve intézi el az ellenfelet.

Alapból képes az ellenséges épületeket átállítani a kínaiak oldalára, bármely harcjárművet lebéníthat rövid időre, sőt még az ellenfél pénzét is megcsapolhatja, feltéve, ha eléggé közel kerül hozzá. A leghasznosabb mégis a terroristák mesterlövésze: különleges képességének köszönhetően a földi járművekből kilőheti a vezetőket. Az üresen maradt harci jármű egy mezei katonával ismét működőképes lehet, immáron a mi oldalunkon.

Kína atomfegyverén kívül a többi nagyhatalom is rendelkezik még tömegpusztító fegyverrel. Az USA megmaradt a régi jól bevált ionágyúnál, mely ugyan nem olyan hatékony, mint az atomfegyver, de sebészi pontossággal végezhetünk az adott célponttal. A terroristák legpusztítóbb fegyvere a SCUD Storm, mely nem más, mint ideggázzal megtöltött, nagy-hatótávolságú rakéta.

VÉGEZETÜL. A tesztelésre fordítható idő rövidsége ellenére bátran ki merem jelenteni, hogy a Generals igencsak nagyot fog domborítani. Nincsenek benne ugyan korszakalkotó újítások, nem fog új műfajt teremteni, a kidolgozása viszont egészen profi, és alig várom már, hogy nekiülhessek a végleges változatnak.

Egyedüli negatívumként a gépigényt tudom felhozni, 2 GHz-es gépen, 512 MB RAM és GeForce 4 Ti 4600 mellett bizony 1024*768-as felbontásban gyakran beszaggatott. Különösen igaz volt ez a nagy pályákra, ahol sok ellenfél volt jelen egyszerre. Nagyon remélem, hogy a bolti változatban ez már ki lesz javítva, mert kétlem, hogy az átlagfelhasználó rendelkezik a fenti konfigurációval.

A következő hónapban jóval mélyebben kielemezzük a Generalst külön kitérve az egységekre, addig legyetek kicsit türelmesek. **MOCSY**





> GY.I.K.

Hány küldetésre számíthatunk?
Egyjátékos módban összesen 24 küldetést játszhatunk végig.

Szerepet kap-e a tibérium a játékban?
A Generals teljesen más univerzumban játszódik, ott a tibérium meteor elkerülte a Földet.

Milyen légi és vízi egységek jutottak szerephez?
A flotta csak kiegészítő szerepet kapott a játékban, nincs lehetőségünk hajókat építeni. A légierő az USA oldalán a legerősebb: egy harci helikopter, két bombázó és egy lopakodó segítik a harcot. A kínaiak MIG vadászgépe egyaránt hatékony szárazföldi, illetve légi célok ellen. A terroristáknak egyáltalán nincsenek harci repülőik.

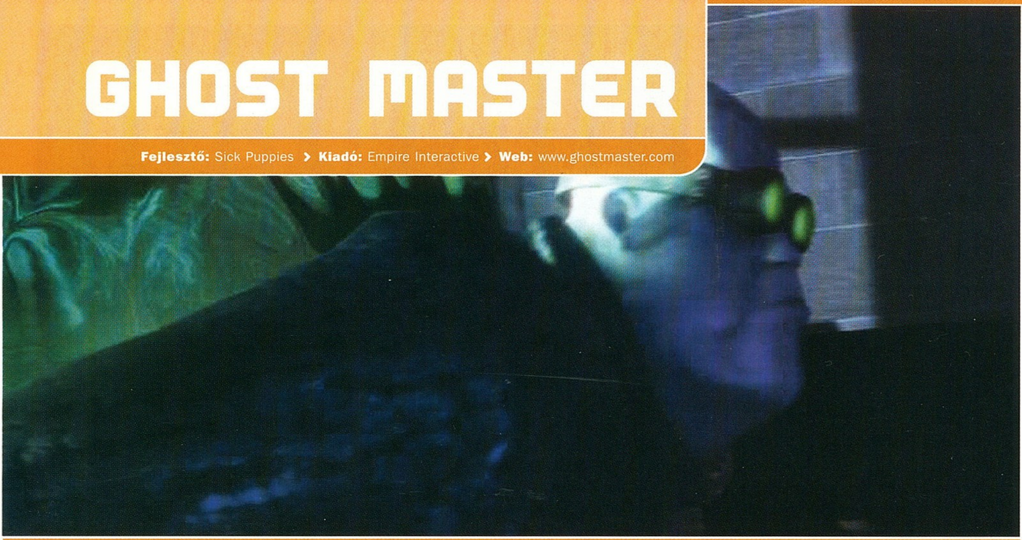
Mi az ajánlott hardverkonfiguráció?
Az ajánlott gépigény a következő: 2 GHz-es Pentium/AMD processzor, 256 MB RAM, 32 MB-os D3D gyorsítókártya (GeForce 3 vagy Ati Radeon 8500), 1 GB winchester

Lesz-e a közeljövőben játszható demó?
Aki nyomon követte az eddig megjelent C&C játékokat, az tudja jól, hogy a megjelenés előtt nincs játszható demó. Nem kizárt viszont, hogy a megjelenés után felkerül az internetre és az újságok CD mellékletére.

Mi a helyzet a GDI és a NOD véget nem érő küzdelmével, elkészül-e valaha a Tiberian Twilight?
Szigorúan titkos információt nem adhatunk ki, csak annyit mondhatunk, hogy nem ez a harc volt a végső.

GHOST MASTER

Fejlesztő: Sick Puppies > **Kiadó:** Empire Interactive > **Web:** www.ghostmaster.com



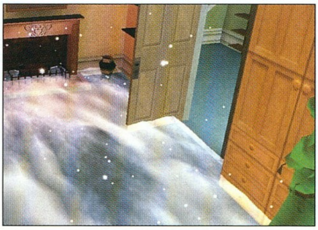
Az ember fura állatfajta: szeret félni. Pontosabban csak akkor szeret félni, ha azért megvan neki a háttérben a bizonyosság, hogy a horrorfilm egyszer úgyis véget ér, a szellemvasút egyszer úgyis kifut a barlangból. Tehát valójában nem is félni szeretünk, hanem csak úgy csinálni, mint aki fél! És mi lehet még ennél is jobb? Hát, ha mitőlünk fél valaki, ha mi hozhatjuk szabadon a frászt szerencsétlen felebarátaink fejére! Bár egy pszichológus ettől az eszmefuttatástól minden bizonnyal a falnak szaladna, az utóbbi időben kissé eltűnt Empire Interactive új játéka pontosan erről szól...

Egyszer van, hol nem van egy New England-béli kisváros, Gravenville (kb. Sírhantfalva), ahol a paranormális aktivitás hirtelen megsűrűsödik, állandó szellemjárás és kísértetek zaklatják a jobb sorsra érdemes (?) szavazópolgárokat. Az igazság persze már megint odaát van, ám ezúttal a szellemvilág lakói is értetlenül állnak a történtek előtt. Oda is küldenek egy ügynököt az Örök Vadászmezőkről, magas rangú tisztségviselőt, aki hatalommal bír a többi szellemlény felett: ő a címszereplő Szellemmester, akit a játékos fog alakítani. A látszólag hétköznapi városka sötét titkokat rejt, kísérteties nyomozásunk során ki kell derítenünk, mi vonzza ide a túlvilág öszszes nyughatatlan lelkét, és miért van az, hogy még a szerencsétlen helyi szellemeket is más szellemek kísértik.

SZELLEMKÉPES A MONITOR. No, a történet eddig kellően egyedi, de vajon milyen játék kerekedik ki a szellemes alapötletből? Hát kezdetben valának ugye az emberek, minden riogatásunk szenvedő alanyai. Ők élik az életüket szépen, békében, míg meg nem érkezünk: esznek, dolgoznak, alszanak, beszélgetnek, meg minden, amit csak a Simsből megismerhettünk. Aztán jövünk mi, illetve az általunk irányított szellemhad. Innen már sínen van a sztori: a kísérteteink válogatott eszközökkel hozzák a frászt a népekre, akiknek a félelme energiát termel számunkra (valahogy úgy, ahogy a Szörny Rt.-ben), ezt az energiát – amelyet a játék a Szellemirtók mintájára „ektoplazma" néven emleget – pedig újabb szellemek megidézésére, illetve újabb ijesztgetős trükkök kifejlesztésére fordíthatjuk. Az általános rémisztgetés mellett persze egyéb, sztori-adta feladataink is vannak, minden pályán mások, amelyeket kreatív módon, a szellemeink tulajdonságainak használatával kell elérnünk. Ezek általában helyi szellemek kisegítését jelentik, azt meg ugye tudjuk, hogy egy szellem



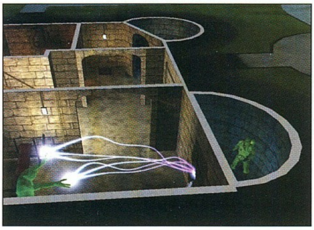






> RIVÁLISOK

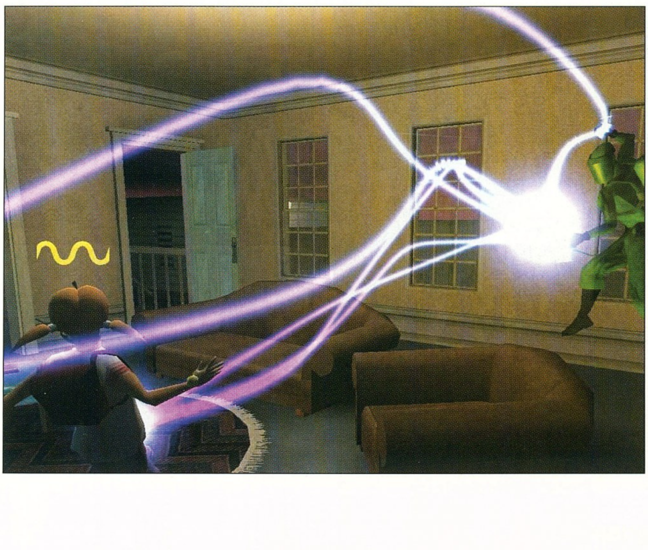
Eredeti alapötlete és kivitelezése okán a Ghost Masternek nem ígérkezik semmilyen közvetlen konkurencia – a legközelebb talán a Dungeon Keeper áll hozzá, de nincs olyan szerencsénk, hogy a Bullfrog-klasszikusból belátható időn belül új epizód készüljön. A fejlesztőcsapat legnagyobb riválisa tehát az idő, amellyel eléggé hadilábon állnak, lévén az eredeti tervek szerint a játéknak 2001 Halloweenjére kellett volna megjelennie...



addig kísért, amíg bevégezetlen dolga akadt a Földön – na, ezeket az ügyeket kell nekünk rendbe tenni. A pályák (összesen 15, 12 helyszínen) a sztori vázát adó nyomozás melletti kikapcsolódásként időnként moziparódiába csapnak át: ilyen például a „Nagyon nem közönséges bűnözők" című bevetés, amelyik egy szellemjárta rendőrőrsön játszódik, és egy megfeneklett nyomozásba kell besegítenünk, de találkozhatunk Sam Reimi kultusz-horrorja, az Evil Dead, a Nagymenők, és a Ház a Kísértet-hegyen kliséivel is. Távolról sem kell tehát komolyan venni a játékot, a morbid fekete humor adja az egész sava-borsát.

HAZAKÍSÉRTHETLEK? Minden játékprogramozó, aki valaha a közelébe szagolt útkereső algoritmusoknak, olyan programról álmodik, mint a Ghost Master: mivel a szellemek anyagtalanok, minden falon és objektumon átlebegnek, egyáltalán nincs szükség útkeresésre: mindenhol „út" van! Ami munkát viszont a programozók megspóroltak itt, azt hatványozottan tették bele az AI fejlesztésébe. A Sims-mintára éldegélő emberek összes érzékszerve aktív: garázdálkodásainkat látják, hallják, szagolják (na, nem kell mindjárt a bableves-szellemre gondolni: ha például felgyújtunk valamit, annak érezhetik a szagát), de érzik a hőmérsékletet (a levegő felforrósítása, illetve a szó szoros értelmében vérfagyasztó légkör teremtése külön szellemmutatvány), sőt, a hatodik érzékük is működik, megérzik, ha egy nagy hatalmú szellem van a közelükben. Az emberek nemcsak érzékelik a környezetükben beállt szellemes változásokat, de reagálnak is rájuk: ha kísértetet látnak, sikítva elszaladnak, ha fura zajt hallanak, megpróbálják kideríteni, mi a forrása, eloltják, ha felgyújtottunk valamit, ha lehűtöttük a levegőt, begyújtanak, s ha végképp besokalltak a paranormális jelenségektől, végleg elmenekülnek a szellemjárta környékről (néhol direkt ez a feladatunk), vagy kihívják a helyi Szellemirtókat.

SZELLEM A GÉPBEN. A játékban összesen 50-féle kísértetet irányíthatunk, akik 23 „fajba" tartoznak – kicsit gondban vagyok a konkrét példák említésével, mert az angol nyelv valamivel gazdagabb a szellemek meghatározásának terén, mint a magyar (jellemző módon mi viszont a változatos káromkodásban vagyunk világbajnokok), szóval lesz itt a Szellemirtók-féle neonszínű-áttetsző szellemtől a padláson kopogós-lánccsörgetős poltergeisten, és a fej nélküli lovason keresztül a haláleseteket rémisztő sikoltással előrejelző (egyes kultúrákban: okozó) banshee-ig minden, amit valaha emberi elme az éjszaka zajai mögé képzelt. Szellemes barátaink 150-féle paranormális képességgel hozzák az infarktust a népre: eleinte csak a függönyt tudjuk riogatni, meg a hamutartót kiborítani, később, ahogy több plazmánk és erősebb szellemeink vannak, meg is tudunk mutatkozni az élők világában, vért fakasztani a falból, tüzekkel dobálózni, sőt, kisebb földrengéseket is generálhatunk. Mindezt száznál is több szerencsétlen emberen tesztelhetjük olyan idilli körülmények között, mint egy hajóroncs, egy elmegyógyintézet vagy egy apácazárda. Az ígéretek teljes 3D mozgásszabadságról szólnak, sőt, bármelyik szereplőre ráakaszthatjuk a first person kamerát és az irányítást is valahogy úgy, mint a Dungeon Keeperben. Mindehhez a lóerőket a Renderware engine szolgáltatja, amely legutóbb a GTA3-ban villogtatta oroszlánkörmeit.



> AZ IGAZI SZELLEMMESTER

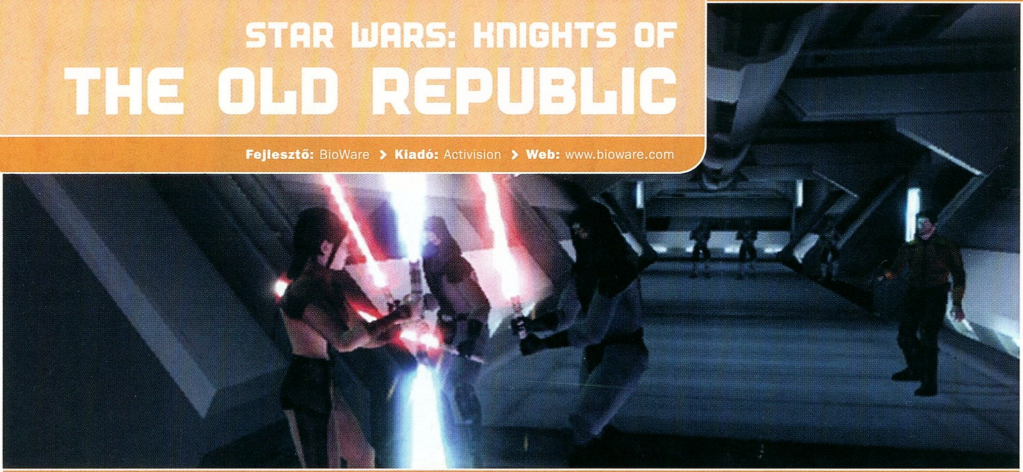


Az oxfordi illetőségű Sick Puppies („Beteg kutyakölykök" - mit mondjak, beszédes név) fejlesztőcsapatnak ugyan a Ghost Master lesz az első játéka, a brigád mégsem nevezhető teljesen tapasztalatlannak. Vezetőjük, bizonyos Gregg Barnett nevű ausztrál úriember igazi veterán, anno a nyolcvanas évek elején a Beam Software szoftverház alapítójaként szerzett hírnevet, mint az Aussie Games, a The Hobbit és a Way of the Exploding Fist programozója. Később a Nintendóhoz került, és a NES illetve SNES játékok nyugati nyelvű konverzióinak felelőse lett. '92-ben Angliába költözött, újra saját céget (a Perfect Entertainmentet) alapított, összehaverkodott Terry Pratchett-tel, és történelmet írt a Discworld-sorozattal. Ahogy a kalandjátékok csillaga leáldozott, emberünk éppen hazatérni készült Ausztráliába, amikor az Empire Interactive levadászta, és felajánlotta neki, hogy alakítson új stúdiót, és készítse el a cég új zászlóshajójának számító játékot. A Ghost Master ötlete Gregg saját bevallása szerint a Big Brother hatására született: hősünket annyira irritálta a valóság-show, hogy azon kezdett el fantáziálni, hogyan tenné pokollá a szereplők életét...

Multiplayer egyelőre nincs tervbe véve, de sebaj, reménykedjünk az eredetinek és izgalmasnak ígérkező szingli játékmenet sikerében! ■ HANCU

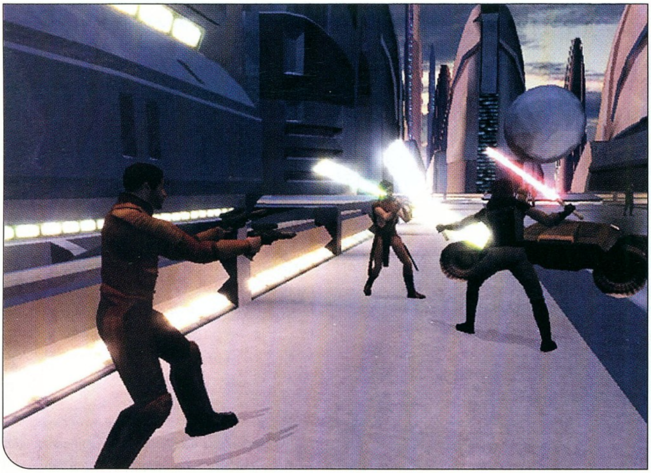
STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

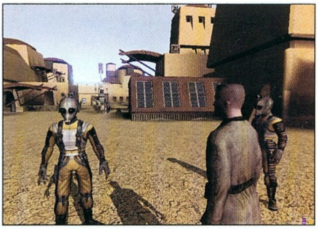
Fejlesztő: BioWare > **Kiadó:** Activision > **Web:** www.bioware.com



Lucas mester játékcége már szinte minden műfajban learatta a maga babérjait, de az RPG-k mostanáig valahogy kimaradtak a jóból. A közeljövőben rögtön két Star Wars-progi fog változtatni ezen a tarthatatlan állapoton. A SW: Galaxies az online szerepjátékok piacán öregbíti a mester hírnevét, a SW: Knights of the Old Republic pedig a szóló (sőt, Han Solo) RPG-k stílusában próbál nagyot alkotni. Ez utóbbiról még nem írtunk bővebben, hát most épp itt az ideje – ugyanis ha a LucasArts hagyományosan hurráoptimista marketingeseinek hinni lehet, néhány hónapon belül a boltokba kerül a tréfás rövidítésű KotOR (ezek a gazfickók pontosabb megjelenési dátumot talán magának Palpatine császárnak sem árulnának el). A programot az a BioWare készíti, akiknek már két Baldur's Gate-et köszönhetünk, és ez nekünk, játékosoknak is ad némi okot az optimizmusra.

EPISODE 0. A SW: KotOR sztorija ezúttal valóban „réges-rég" játszódik a messzi-messzi galaxisban, ugyanis a cselekmény az eredeti filmtrilógia történései előtt 4000 évvel lezajlott Mandalorian Háborúk egy epizódját örökíti meg. Ez a kis, kedélyes naprendszerközi világ(egyetem)égés a Köztársaság egyik legnagyobb válsága volt, amelynek előjátékaként egy bizonyos Exar Kun nevű bukott Jedi magánhadserege alaposan megtépázta a Köztársaság védelmét a perembolygókon. Miután a Kun veszedelem elmúlt, a Mandalorianok (Boba Fett földijei) indítottak sokkal átfogóbb támadást kihasználva a Köztársaság gyengeségét. Őket hosszú és véres háború után végül két fiatal Jedi, Revan és Malak segítségével sikerült megállítani, bár az ifjak gyakran

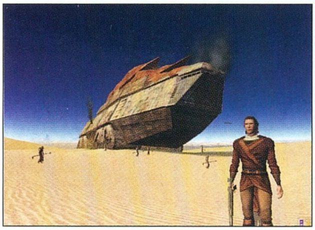












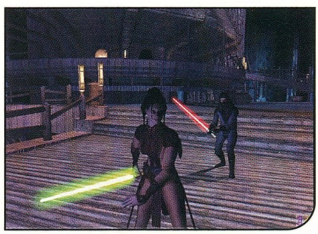


figyelmen kívül hagyták a Jedi Tanács utasításait, miközben a védelmi erőket szervezték újra. Amikor a két Jedit már hősként ünnepelték a Köztársaságban, kiderült, hogy Revant és Malakot nem hagyta érintetlenül a háború. Az előbbi a távoli Korriban bolygón megtalálta a Sith elveszett titkait, és ezzel rálelt az Erő sötét oldala felé vezető útra. Így a magát már Darth Revannak nevező Sith-úr a háborút átvészelt magánhadseregével nem megmentőként, hanem hódítóként tért vissza, de a Köztársaság-hű Jediknek sikerült csapdába ejteniük őt, és kivették a Duracellt a fénykardjából. Igen ám, de mint tudjuk, „mindig ketten vannak: mester és tanítványa...” Darth Malak magára öltötte a megölt Revan csuklyás köpenyét, és tovább nyomult a belső bolygók felé... Sith happens, tartja az öreg Jedi mondás – mit lehet ilyenkor tenni? Úgy van, hívni kell egy magányos, tetterős parasztfiút, aki Jedivé válva – millió az egyhez az eséllyel, de – móresre tanítja a rosszfiút... Természetesen ezt a jobb sorsra érdemes illetőt fogjuk irányítani a Köztársaság aranykorának idején, egy olyan SW-univerzumban, ahol a Jedik nem legendaszámba mennek, hanem még ezrével rohangálnak (mindkét oldalon). A világmegmentés tíz különböző helyszínen fog játszódni, néhány jól ismert bolygó mellett (mint a Tatooine vagy a Mandalorianok vízzel borított hazája) jó néhány új is feltűnik. Ilyen lesz például Dantooine, a Jedi Akadémia színhelye (az Episode IV-ben említi Leila hercegnő, de még soha nem láthattuk), Kashyyyk, a wookie nép szülőplanétája, és a már említett Korriban. Egyes netes előzetesek külön kiemelik, hogy a készítők nem tartották követendő irányvonalnak a Jar-Jaros, idétlenkedős stílust...

IZIG-VÉRIG RPG. Mivel szerepjátékról van szó, fő karakterünk mellé társakat is toborozhatunk – sajnos csupán kettőt, mivel állítólag a full 3D-s környezetben a kameranézetekkel ennyit lehet kényelmesen kezelni. Pedig jelentkezőkben nincs hiány: a twi'lekektől kezdve a droidokig az „univerzum minden söpredéke” tiszteletét teszi majd a játékban. Mind saját motivációkkal, küldetésekkel érkezik a csapatba, és az AI ennek megfelelően kezeli ezeket – a hírek szerint még románcok is előfordulhatnak a trión belül (egy wookie-ewok párost azért megnéznénk). Szerencsére nagyon sűrűn váltogathatjuk majd az NPC-ket, ugyanis űrhajónk, az Ebon Hawk fedélzetére rendszeresen visszatérhetünk, és az addig felszedett karakterek közül kiválaszthatjuk, kikkel megyünk tovább. Az Ebon Hawk – amely igencsak emlékeztet egy bizonyos corelliai csempész „ócskavasára” – tehát amolyan bázisként funkcionál, de az Xbox-verzióval ellentétben mindenhol lehet majd menteni. A lényegi játékrendszer a hagyományos RPG-k körében egyre népszerűbb d20 szabályokra épül, vagyis a karaktergenerálás során és szintlépésekkor tulajdonság-, képzettség-, és hősi képesség pontokat kapunk, s ezekből „vásárolhatunk be”. A D&D-ből megismert hat alaptulajdonság tápolása mellett több mint 100 képzettséget és kb. 50 Erő-trükköt (Fojtogatás, Fénykard hajítása, ÁFA-visszaigénylés és hasonló huncutságok) vehetünk így fel, és ezeket némileg befolyásolja az a tény is, hogy a három választható karakterosztály közül (csavargó, felderítő, zsoldos) melyiket sózzuk hősünk nyakába. Ez máris magában hordoz némi újrajátszhatósági értéket, az igazi „replay value”-t azonban a BioWare játékmenet-fejlesztési szemlélete adja: a cselekményt ugyanis a játékos alakítja tetteivel. Már igen korán történetbeli elágazásokra számíthatunk, többek között azt is el kell döntenünk, hogy a Nyerő melyik oldalára állunk, és ennek megfelelően – 40-60 játékóra után – a program két gyökeresen különböző befejezést tartogat. Ahogy a Baldur's Gate-ekben már megszokhattuk, ennek a játékidőnek a történet főszála csak kis részét teszi ki, a maradékban a rengeteg mellékküldetés, titkos helyszín felkutatása és mini-játék (siklóverseny, az Ebon Hawk lövegkezelése, szerencsejátékok stb.), illetve természetesen a rosszarcú alakok leverése köt majd le bennünket. (A harcrendszer emlékeztet néhány RTS-re: a csihi-puhi valós időben történik, de bármikor szüneteltethetjük az akciót, hogy parancsokat adjunk karaktereinknek.)

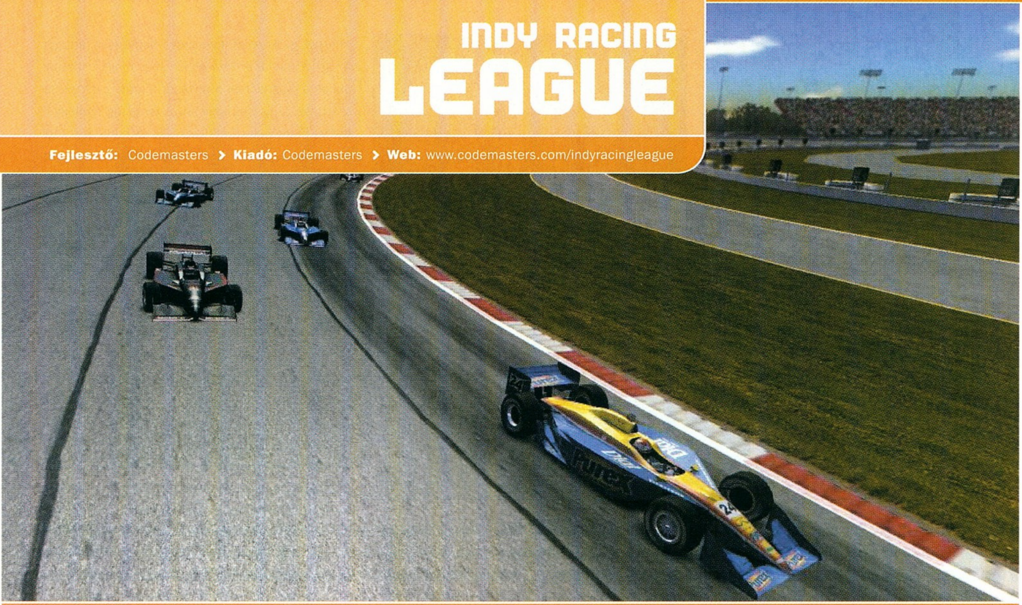
SZTÁRT VÁRUNK. A SW: KotOR-hoz a fejlesztők új, „Odyssey” fantázianevű motort készítenek, amely az NVIDIA GeForce 3 grafikus feature-jeit maximálisan kihasználja: bump mapping, dinamikus fény- és árnyékeffektek, tükröződések és egyéb szemfényvesztések segítségével lesz igazán élethű a környezet. Az apró részletek is a helyükön lesznek: a manapság oly elterjedt hullámzás-effektek (fűtenger, haj, ruha mozgása) mellett a készítők az arcmimikát emelték ki egy interjújukban: pislogó, grimaszoló, a szinkronhoz igazodó szájmozgással ellátott szereplőkre számíthatunk. Az engine kapacitása egyébként őrült nagy: akad olyan helyszín, ahol egyszerre 120 000 poligon van jelen – természetesen ez azt jelenti, hogy fél Paksot rá kell áldozni, hogy a játék rendesen fusson. Az audio játékelemeket sem kell félteni: a Star Wars-zenék ma már fogalommá váltak, a játékban elhangzó mintegy 12 000 beszélt angol mondat mellett pedig az idegen lények karattyolásai is azon lesznek, hogy visszaidézzék a filmek hangulatát.

Az első Star Wars-RPG ígéretes játéknak tűnik. Ha a készítők nem szúrják el néhány technikai apró-sággal (kameramozgások, a SW-játékokban sajna megszokott bugok stb.), hasonló sikerekre számíthat, mint a Baldur's Gate-ek. Némi aggodalomra ad okot, hogy az E3-on látottak nem voltak túl meggyőzőek (igaz, ott még csökkentett poligonszámú verzió futott), és utána nem sokkal el is halasztották a megjelenés dátumát. A hírek szerint a BioWare most gőzerővel hajt, hogy üdvöskéjük az azóta megjelent Neverwinter Nightsot is lealázhassa – a hamarosan debütáló Xbox-verzió után néhány hónappal PC-n is lemérhetjük majd, hogy az Erő a fejlesztőkkel volt-e. ■ **STÖKI**



INDY RACING LEAGUE

Fejlesztő: Codemasters > Kiadó: Codemasters > Web: www.codemasters.com/indyracingleague



Hűséges és az autóversenyes programokat kedvelő olvasóink tudják, hogy az újság hasábjain rövid időn belül ez már a harmadik Codemasters játék bemutatója. Ennek persze nem az a magyarázata, hogy a kiadó cég esetleg lekenyerezett volna, hanem a szerkesztők és én úgy ítéltük meg, hogy mindegyik játék megérdemli a nagyobb lélegzetvételű előzetest. A sort a TOCA Race Driver nyitotta, amelyet azóta PS2-n volt alkalmam kipróbálni, de olyan gyenge volt, hogy eléggé elvette a kedvemet a PC-s verziótól (ennek ellenére még lehet jó). A Colin McRae Rally 3-mal szintén játszottam konzolon, és határozottan tetszett, szóval nagyon várom már a számítógépes változatot. Most pedig egy olyan különlegesség kerül terítékre, amelyik minden bonnyal megdobogtatja a műfaj kedvelőinek a szívét.

ELŐJÁTÉK. Talán nem árt, ha röviden összefoglalom, mi is az az IRL (versenypálya mellett felnőttektől elnézést kérek, de gondolni kell a többiekre is – most sajnos ennyi helyem volt, de a végleges játék tesztelésekor lehetőségem lesz részletesen leírni a széria történetét). 1995-ig minden szép nyugodtan csordogált az Indycar medrében (beazonosítás végett azt írnám, hogy „amerikai Forma-1", ha nem másznék falra ettől a meghatározástól!), de aztán a sorozat vezetői összevesztek (hát persze, hogy a pénzen), és ebből kifolyólag két különálló bajnokság jött létre: az IRL és a CART. Kezdetben a CART volt népszerűbb, hiszen odamentek a nagy múltú csapatok, versenyzők, sokkal több versenyt tartottak, egyszóval jobban össze volt rakva, ám az Indy Racing League rendelkezett egy nagyon komoly előnnyel, mégpedig a mindenki által ismert Indy 500-as versennyel. Az IRL az évek előrehaladtával egyre komolyabb vetélytársa lett a másik sorozatnak, ami 2001-ben és tavaly csúcsosodott ki. Két évvel ezelőtt az akkori CART bajnokcsapat, a Penske Team egyszerűen összepakolt, és átvonult a másik bajnokságba, 2002 év végén pedig megindult a népvándorlás, a csapatok sorra jelentették be távozásukat a másik szériába. Ennek eredményeként jelen pillanatban az IRL látszik erősebbnek (idáig hallom a CART-rajongók fújolását...), a Codemasters pedig ráérzett erre a helyzetre, és elkészítik az első hivatalos IRL játékot.

MÉZESMADZAG. Teljesen hivatalos játékot kapunk majd, ami azt jelenti, hogy a 2002-es szezon minden jogával rendelkezni fog. Ez összesen 14







> RIVÁLISOK

Indycar II.

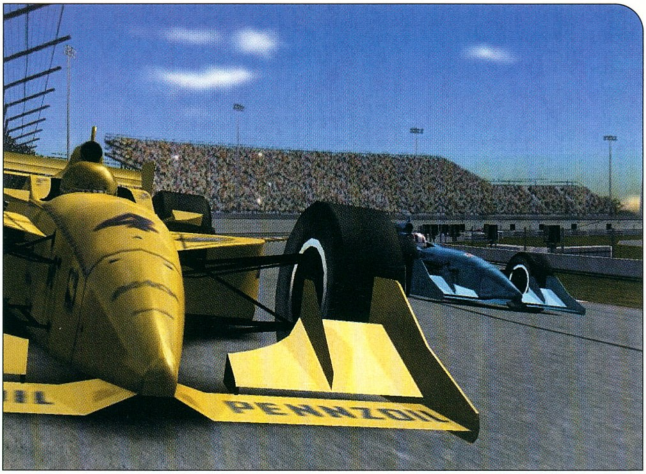
A maga idejében remek játék volt a Papyrustól. Sikerét az is elősegítette, hogy nem volt vetélytársa a piacon, de ez semmit nem von le abból az érdeméből, hogy remek hangulata volt. Az amerikai versenysorozatot kedvelők még ma is könnyes szemmel gondolnak vissza a programra.

Newman-Haas Racing

Csak azért említjük, hogy lám, ilyen is volt (emlékszik rá valaki egyáltalán?). A Paul Newman-Carl Haas vezette Indycar csapat nevét viselő játék olyan hamar tűnt el a süllyesztőben, hogy a Psygnosis azóta sem próbálkozott hasonlóval.

CART Precision Racing

Emlékszem, milyen sokan várták ennek a programnak a megjelenését, viszont utána annál nagyobb volt a csalódás. Csúnya és egyszerű volt, ráadásul tele hibával. A menetrendszerűen érkező patch valamit ugyan javított a helyzeten, de a szimulátorhívők érdeklődését már nem tudta kiváltani. A Microsoft által 1997-ben kiadott játék volt az utolsó, amelyik ezzel a versenyággal foglalkozott.



pályát jelent (ne tévesszen meg senkit, hogy a bajnokság tavaly 15 futamból állt, a Texas Motor Speedwayen ugyanis két versenyt rendeztek) a legendás Indianapolist is beleértve. A sorozat jellegéből adódik, hogy mindegyik helyszín ovál pályát jelent. A csapatok és a versenyzők száma még





nem végleges, jelen állás szerint 29 autó részvétele biztos, de a tárgyalások folytatódnak. Nem kell azonban megijedni, a nagy nevek szereplése már szerződésben biztosított, tehát Sam Hornish Jr., a bajnok, Helio Castroneves, Al Unser Jr., Felipe Giaffone, Buddy Lazier és a többiek ott lesznek az ellenfelek között, de akár bármelyikük bőrébe is belebújhatunk.

Az öt játékmód mindenki számára nyújthat kihívást. Single Race-ben értelemszerűen egy versenyen vehetünk részt, az IRL Season a bajnokságot takarja, a Multiplayer módon a készítők bevallása szerint még keményen kell dolgozni. Lesz egy Eddie Cheever's Masterclass elnevezésű lehetőség is, amelyik tulajdonképpen versenyzőiskola: megismerhetjük majd általa a versenyhelyszíneket, az autókat, a szabályokat és az egész légkört. A névadóban egyébként nem kisebb személyiséget tisztelhetünk, mint az 1998-as Indy 500 győztesét, szóval amit ő tanácsol, azt nyugodtan megfogadhatjuk. Az ötödik játékmód maga az Indy 500. Ennek keretében választhatunk olyan opciót is, hogy végig kívánjuk játszani a teljes időmérő procedúrát (selejtező, Pole day stb.), ami szerintem kitűnően megadja majd az egésznek az alaphangulatát. A program figyelembe fogja venni az időjárás alakulását is, tehát az egyes edzések alkalmával a körülmények változni fognak, ennek köszönhetően a pálya hol gyorsulni, hol lassulni fog (persze nem esőre kell gondolni - a slick gumik miatt vizes útfelületen tilos versenyt rendezni -, hanem például a szél és a hőmérséklet ingadozására). Ám ha valaki nem akar ennyire vérprofi lenni, át is lépheti az időméréseket, és még ebben az esetben is beállíthatja, hogy honnan akar rajtolni. Az ultrarealisztikus sérülésmód lehetővé teszi az élethű versenyzést, akár egy kis hiba is végzetes lehet, a falnak csapódás a játék azonnali végét is jelentheti. 200 mph-s, azaz 320 km/h-s sebességnél ez nem is csoda. A kezdők természetesen választhatnak könnyebb fokozatot is, a vezetési segítségek pedig szintén a hasznukra lesznek.

Vezetni többféle nézetből is lehet majd. Néhány külső kamera lesz elhelyezve (pl. az autót magunk előtt látva), de az igazi élményt belülről, a műszerfalas nézet nyújtja, mert a fejlesztők megfogalmazása szerint kanyarodáskor érezni fogjuk az autóra és a ránk ható erőket (a bukósisakos nézet be fog dőlni úgy, mint a tévéközvetítésekben? – Paul Tracy kamerája a plexi mögött).

A programozók különösen nagy gondot fordítanak az AI fejlesztésére. Az ellenfelek erőssége automatikusan állítódhat, ami azt jelenti, hogy futam közben hozzád idomulnak: ha lassabban vagy gyorsabban mész a többieknél, akkor felveszik a ritmusodat. Bár ennek csak a kezdőknél és a gyengébb játékosoknál lehet jelentősége, mert így nincs lehetőség a vezetési tudást az ellenfelekéhez mérni. Mondjuk, arra viszont jó, hogy folyamatos küzdelem legyen a pilóták között. Ezt az opciót azonban ki lehet majd kapcsolni, így élethű versenyhelyzetet teremthetünk. Az ellenfelek agresszivitása is állítható lesz. A legerősebb fokozaton igen erőszakosak lesznek előzéskor, ám ez nem azt jelenti, hogy mindez a balesetek okozásával lesz egyenlő. Persze a törvényszerűen előforduló ütközések a játékban is jelen lesznek, hiszen ez hozzátartozik az autóversenyzéshez.

Pontos megjelenési dátum még nem látott napvilágot, de talán nem tévedek nagyot, ha azt mondom, hogy körülbelül az Indy 500-as versenyre lesz időzítve (május 25.). **TASNÁDI ZOLTÁN**

DRAGON EMPIRES

Fejlesztő: Codemasters > **Kiadó:** Codemasters > **Web:** www.dragonempires.com



ÉLEZŐDIK A HELYZET AZ ONLINE PIACON. Bár lényegében még mindig két program, a legyőzhetetlen EverQuest és a kitartó Dark Age of Camelot uralja a közös kalandra éhes kalandorok életét, egyre több versenytárs száll ringbe támogatásuk megszerzéséért. Természetesen mindegyik nekünk ígéri a csillagokat is az égről, hangzatos elképzeléseikkel több ezer játékos fantáziáját mozgatják meg, de aztán, mikor megjelennek, a rajongás hangjai valahogy pár hét alatt elcsitulnak körülöttük, és a játékosok visszatérnek régi, megszokott birodalmukba.

Én azonban bízom benne, hogy a Dragon Empires nem jut erre a sorsra. A közkézre adott anyagokból számomra az tűnik ki, a készítők jó sok időt töltöttek más online világokban, kiismerték azok erősségeit, gyengéit, és megpróbálták ezek ismeretében létrehozni a saját alkotásukat. Lássuk csak, miben lesz ez a játék több, mint a jelenlegi nagyfiúk!

VIS MAJOR, MINT VÁROSMAJOR. A játék legjellemzőbb vonása a játékos-játékos elleni küzdelem. Úgy látszik, ez a trend egyre hangsúlyosabban jelentkezik az online világokban: míg az EverQuestben csak különleges szervereken, illetve párbaj során lehetett másokat megtámadni, a Dark Age of









> ÉRDEKESSÉGEK

A játék programozói online játékoktól szokatlan módszerrel oldották meg a világ megjelenítését. Minden részletre kiterjedő utasítások helyett csak bizonyos irányelveket adnak meg a motornak, és arra bízzák a végleges kinézet kiszámítását. Ilyen adatok például a domborzat magassága, a klíma, a hőmérséklet és a növényzet típusa.

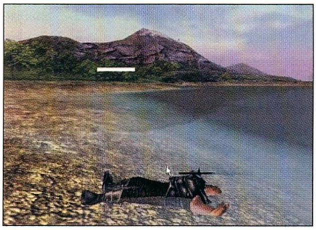
Ezáltal minden eddiginél változatosabb, sőt, akár a kliens géphez is igazítható részletességű tájat lehet létrehozni. A módszer egyedüli hátránya az, hogy az egyes tereptárgyak minden gépen kicsit másutt, máshogy fognak megjelenni, ami olykor váratlan helyzeteket okozhat, illetve megnehezíti a rejtőzködést, miközben törvényen kívüli státuszunk elmúlására várunk.

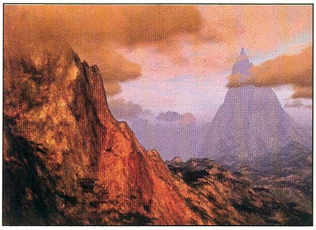
Camelotban már kimondottan ösztönözték erre az embereket – noha csak a többi birodalom lakosai ellen. A Dragon Empiresben pedig már jóformán bárki áldozatául eshet a galádabb jellemek támadásainak, noha azért itt is érvényesülnek bizonyos visszahúzó erők.

Először is, az összecsapások legfőként klánok közt zajlanak, akik állandó háborúban állnak egymással a városok feletti uralom megszerzéséért. A díj nem csekély, a győztes fél határozhatja meg, milyen mesterségeket űzhetnek a lakosok, és leveheti a sápját azok nyereségéből. Ezt aztán felhasználhatja saját érdekeire, vagy a település csinosítására, fejlesztésére.

Az uralkodás stabilitását minden birodalomban egy-egy nagy hatalmú sárkány vigyázza, akik, ha az erőszak túlságosan elharapódzik az utcákon, rendfenntartói tevékenységet is ellátnak, de főként megfigyelőként vállalnak szerepet.
Ha azonban úgy látják, az uralmon lévő klán nem megfelelően látja el feladatát, megvonhatják tőle kegyeiket kiszolgáltatva a területet az erősebb csoportok felé. Ekkor bárki, akibe szorult némi ambíció, és elegendő embert tud maga mögé állítani, átveheti az irányítást egy időre.
A trónfosztás másik módja, ha a hatalomvágyó klán vezetője amolyan lovagi tornára hívja ellenfelét, miközben a környéket fosztogató törvényen kívüliek visszaszorításával is bizonyítja rátermettségét. Ha jobban szerepel e téren, a sárkány őhozzá pártolhat, a régi főnök pedig mehet szenet lapátolni.

NEM TETSZIK AZ ARCOD. VÉDD MAGAD! Eddig ugyebár háborúkról beszéltem, de összecsapások kicsiben is történhetnek. Veszélyeztetettséget tekintve négyfajta embercsoportot különböztethetünk meg. Vannak ugyebár az egyszerű polgárok, akik nem kívánnak belefolyni a többi ember ügyeibe, inkább a szörnyek elleni csatározást részesítik előnyben, vagy boltjukat igazgatják. Ők biztonságban tudhatják magukat a többiektől, nem kell sötét sikátorban orvul lecsapó tőrtől vagy mérgezett nyíltól tartaniuk.













Akadnak azonban azok, akik a kereskedelem és a vadászat helyett inkább futárkodással kívánnak foglalkozni. Ők az árusok megbízásából rohangásznak egyik városból a másikba hónuk alatt a leszállításra váró csomagocskával. Mikor célba érnek, jutalmul némi aprópénz és tapasztalati pont üti a markukat, vagyis ez is egy módja a fejlődésnek. Azonban velük könnyen előfordulhat, hogy nem érnek célba, mivel abban a pillanatban, hogy leszerződnek, szabad prédává válnak a senki földjét járó vagy idegen birodalomba tartozó többi kalandozó számára. Azok bármikor megpróbálhatják elorozni tőlük a gyakran komoly vagyont érő kincset.
Ekkor azonban törvényen kívülivé válnak az adott területen mintegy felkínálva életüket a fejvadászoknak. Az ő feladatuk a bűnözés visszaszorítása minél több rosszfiú legyilkolásával. Bár munkájuk nem teljesen veszélytelen, érdemes beletanulni, hisz áldozatuk pénztárcájából is kiemelhetnek némi aprót (vagy annak hiányában a felszerelése egy darabjától foszthatják meg), és a megbízóhoz visszatérve is átvehetik a vérdíjat.

Ez már most rendkívül izgalmasan hangzik, felmerül azonban a kérdés, mit számít, hogy a játékos sikerrel jár-e, vagy vesztesen kerül ki az összecsapásból. Nos, nem is keveset, mivel a futár vagy a fejvadász küldetés elvállalásakor ideiglenes tapasztalati pontra tesz szert, ami az ellenfelek legyőzésével még tovább gyarapodik. Ez azonban csak akkor lesz végleg az övé, ha sikerül célba érnie, addig halál esetén a „mindent vagy semmit" elv utóbbi pontja érvényesül.

MIKOR KIKERÜL A HÜVELYÉBŐL A KARD. Ezek után biztos kíváncsiak vagytok már, miként folyik egy összecsapás.
Sajnos az online játékoknak épp ez az egyik gyengéje, legtöbb esetben automatikus hadonászásból áll itt-ott megspékelve egy-egy különleges mozdulattal vagy varázslattal.
Egyelőre úgy tűnik nekem, ezen a téren a Dragon Empires sem hoz korszakalkotó változást, a végkimenetel ebben is főként a karakteren múlik, de azért a játékosnak is van némi beleszólása a dolgokba. Nevezetesen menet közben lehet állítani a különféle sebzéstípusok (zúzó, vágó, szúró) elleni védelmet. Ez befolyásolható varázstárgyakkal, varázslatokkal, illetve különféle harci módokkal, melyek optimális kiválasztása jelentős előnyt nyújthat az ellenféllel szemben.
Ennél azonban én fontosabbnak tartom a terep nyújtotta lehetőségek kihasználását.
Mivel a domborzattípusok hatással vannak a haladás sebességére, illetve a távolsági fegyverek hatékonyságára, döntő fontosságú lehet a csatatér megválasztása. Nem érdemes például domb aljában bevárni a közeledő íjászokat, hiszen azok a magasból jó messzire ellőhetik nyilaikat, ráadásul megközelítésük is hosszabb időt vesz igénybe, mint a sík terepen rohangászás. Hasonlóképp az aljnövényzet és a homokos talaj is lassíthatja az előrenyomulást.
További fontos tény, hogy a karakterek ütközése rendesen le lesz kezelve. Ezáltal a mágusok és gyógyítók védelme végre fizikailag is megoldhatóvá válik, ha a nehézvértbe öltözött harcosok elég szoros gyűrűbe tudják fogni őket.

LÁTVÁNY MINDENEK FÖLÖTT. Mint az az előbbiekből is kitűnik, érdekességekben nem lesz hiány, de mi a helyzet a kinézettel? Nos, azt hiszem, bátran kijelenthetem, hogy az messze maga mögé utasítja a jelenleg megvásárolható legtöbb programot, legyen az online vagy offline játszható. Szinte nem is tudnék olyan részletet kiemelni, amelyik ne lenne önmagában is szinte tökéletes, a környezetébe helyezve pedig szemet gyönyörködtető összképet mutat.
Itt – a sivatagos területeket leszámítva – nem fogunk kopár, alig pár szál fával megtűzdelt síkságokkal találkozni, a dús aljnövényzet mindenütt megtöri a monotonitást. Hegytetőre érve pedig varázslatos látvány tárulhat szemünk elé, amint akár egy kilométernyi távolságba tekintünk. Lenézhetünk a zöldellő völgybe, melynek alján szikrázó tó ragyog visszatükrözve a fölötte keringő sirályok, a szélfútta felhők és a fák lengedező ágainak képét, megcsodálhatjuk a lassan vörösbe forduló alkonyi eget, végignézhetjük, amint villámokat szóró viharfelhők közelednek, majd a lezúduló eső gyűrűzve töri meg a víztükör simaságát. Ez a játék már-már a kirándulás élményével is felér.
Egyvalamit hiányolok csak belőle – bár ez nem igazán grafikai, sokkal inkább koncepcióbeli okokra vezethető vissza –, az embertől különböző játszható fajok hiányát. Sajnos le kell mondanunk a törpökről, gnómokról, tündékről és trollokról, ezekkel legfeljebb ellenfélként futhatunk össze. De legalább a karakterek kinézete aprólékosan beállítható; még a szemek és a szemöldök formáját is külön lehet kiválasztani, a testfelépítésről már nem is szólva.

Mi egyebet mondhatnék, engem ez a játék nagyon lenyűgözött. Esélyesnek tartom rá, hogy bekerüljön a legjobbak közé, sőt, akár arra is, hogy föléjük emelkedjen. Biztosat azonban még nem mondhatok, azzal inkább megvárnám a májusi bétatesztet, melyből remélem, én is kiveszem majd a részem.

BIRD










Fejlesztő: ZZICT Entertainment > **Kiadó:** ? > **Web:** www.legiongame.nl

LOST LEGION

Ritkán van alkalmunk olyan külföldi fejlesztésről beszámolni, amelynek elkészítésében magyar fejlesztő is részt vett. A Lost Legion azonban ezek közé tartozik, és sikerült is meginterjúvolnunk a holland csapat magyar tagját, Soltész Pétert.

- Hello. Kérlek, mutatkozz be néhány mondatban az olvasóknak! Ki vagy, hogy kerültél a holland csapatba, és ott milyen munkád volt?

Sziasztok, Soltész Péter vagyok, 12 éves korom óta foglalkozok programozással hobby szinten. Az interneten megtalálták az egyik ingyenes 3D demómat, így meghívtak egy internetes csapatba, ahol még fix fizetés nélkül dolgoztunk, majd később belőlünk alakult a holland csapat, miután befektetőket találtunk. Érettségi után így ki is költöztem Hollandiába. Nekem kellett elkészítenem a 3D motort és még egy-két dolgot az engine-ben.

- Hogy álltok most? Milyen közel áll a fejlesztés a befejezéshez?

A játék már játszható a pályaszerkesztővel készített küldetésekben, és az engine-ben már alig van bug. 6-7 élőlény animációja már kész van, és egy kevés egyéb grafika és terep is, de a hangok még nincsenek szépen összeválogatva, és a játék története is formálódik, például attól függően is, hogy még hány művészt sikerül rávennünk élőlények modellezésére. Multiplayer mód még egyáltalán nincs.

- Mesélnél egy kicsit a játék történetéről, és hogy hol kapcsolódunk majd be az eseményekbe?

Röviden: A XXV. században vagyunk, az ember már bolygókat kolonizál, de eddig más civilizációknak csak a maradványaival találkozott. Most azonban az Iriduszon az egyik bányászati vállalkozás ősi élőlényekbe botlott, a Haratikba. Ez a faj egy régen kihalt civilizáció biológiai fegyvere volt, amelyik mostanáig szunnyadt arra várva, hogy szükség esetén megvédje már rég kihalt kifejlesztőit. A felébresztett Haratik most az emberiséget akarják kipusztítani... Neked a Bolygó Hadsereg orvosaként kell majd irányítanod csapatodat, a Ragyogó nap fedőnevű nagy katonai beavatkozás apró részeként. A kezdetben ismeretlen harcosból ismert hőssé válhatsz, mindez csak a teljesítményedtől függ. A sikert azonban nem adják ingyen, a bevetések során sokszor maga a túlélés is rettenetesen nehéz lesz.

- Mit tudsz mondani az egyjátékos részről? Hány küldetésen keresztül kell majd végigverekednünk magunkat, és ezt egyedül vagy MI által irányított társainkkal egyetemben tehetjük meg?

A Lost Legion ötvözi az akció- és a stratégiai játékok elemeit. A programban egy misszió és több mint húsz nagy küldetés lesz. Mint már mondtam, nem magányos hősként kell küzdenünk, mert lesz mellettünk 4-5 katona, akiknek lehet majd parancsokat adni. A csapatod tagjai alapállapotban csak a karaktered körül futnak egy meghatározott formációban, és szükség esetén lőnek. Így az egész kissé hasonlít az X-Wing vs. Tie-Fighterhez is.

Mivel grafikában úgy éreztük, kicsit elmaradtunk, nagy hangsúlyt fektettünk a játékélményre.

- Mennyire lesz a játék cselekménye lineáris, azaz csak egy módon fejezhetjük be a játékot, vagy többféle befejezésre is lehetőségünk lesz?

Adott missziót többféleképpen is meg lehet majd oldani, de ugyanabban a sorrendben és ugyanazokat a küldetéseket kapjuk minden végigjátszás alkalmával.

- Mennyire lesznek az ellenfelek „okosak"?

Az ellenfelek csoportosan fognak támadni, kivéve a termetes vadállatokat. Az egyedek egyébként pedig egyszerűen a támadás-védekezés között fognak váltogatni a harc közben. Az ellenfeleid tehát összejátszanak majd.

- Lesz multiplayer része a játéknak?

Igen, állítólag már működik is, de én még nem láttam, így erről bővebben nem tudok nyilatkozni.

- Milyen módokkal találkozhatunk majd, és a játék mennyire lesz „kihegyezve" erre a játékmódra?

A szokásos módok: deathmatch, capture the flag, meg talán más is, ezt még nem döntöttük el véglegesen.

- Végezetül: tervezed-e, hogy elhelyezkedsz valamelyik magyar fejlesztőcsapatnál?

Igen, szeretnék magyar fejlesztőcsapatnál elhelyezkedni, már dolgozok is a referenciamunkámon.

- Köszi az interjút, és remélem, hallunk még rólad a közeljövőben! ACE

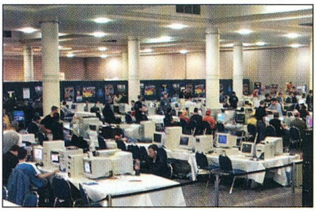


GAME DEVELOPERS CONFERENCE

2002 AUSTRALIA

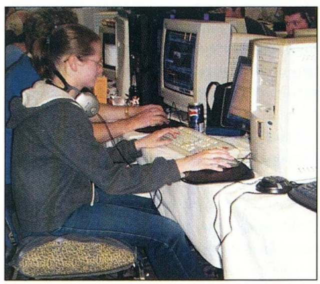
A játékszakma legnagyobb éves összejövetelének, a Game Developers Conference-nek az évek során vagy tucatnyi kisebb-nagyobb helyi mutációja született. Ilyen a tavalyi év legvégén immár negyedszer megtartott ausztrál játékfejlesztői konferencia is, amelynek kapcsán úgy gondoltuk, a múlt havi oroszóra után most azt tekintjük át röviden, milyen játékok készülnek mostanában a kenguruk földjén.

Ausztráliában a professzionális játékfejlesztés megszületése nagyjából a játékgépek második generációjának (C64 és társai) idejére tehető. Az első csapatok a Beam Software és a Melbourne House (ma az Infogrames helyi képviselete) voltak '82-83 környékén. Az első világszerte kiadott és sikeres ausztrál játékok a Tolkien-licenc alapján készült The Hobbit és War in the Middle Earth, valamint a verekedős játékok egyik ősapja, a Way of the Exploding Fist voltak. Az auszik azóta is a játékfejlesztés erős középmezőnyében utaznak, számtalan nagy sikerű játékot kaptunk már tőlük, de olyan igazi eget-földet rengető megasikert eleddig még nem. Ma több mint ötven (!) játékfejlesztő cég működik ausztrál földön, ebből húsz a helyi Szilokon-völgynek becézett Fortitude Valley-ben, Brisbane külvárosában. A másik nagy központ Victoria állam (Sydney, Melbourne és környékük), szintén csaknem két tucat csapattal, a többiek szétszórva Perth-ben, Adelaide-ben és a többi nagyvárosban nyomják az ipart. Helyi jellegzetesség a Microsofttal tartott igen paprikás viszony: Steve Ballmer már többször személyesen helyezte kilátásba az ausztrál Xbox-forgalmazás megszüntetését a magas arányú kalózkodás miatt, az Xbox Live szolgáltatás hasonló okok miatt nem indult el, és még legalább fél évig nem is fog, PC-s fronton pedig az RPG-rajongók szentségelnek erősen, mivel számlázási gondok miatt az Asheron's Call 2 világa egyelőre zárva marad előttük.



A BULI. Bár a Melbourne-ben tartott konferenciára igencsak borsos volt a belépő (900 ausztrál dollár, ami nagyjából 115 ezer forintnak felel meg), 650 érdeklődő játékfejlesztő gyűlt össze a világ minden tájáról (a többség persze ausztrál vagy újzélandi illetőségű volt). A helyiek Microsoft-ellenességére rájátszva a Sony igen erősen nyomult, összesen hat előadást tartottak a PS2 gyönyörűségeiről. A MS elsősorban az Xboxot erőltette, de a lényeg így is a játékipar független(ebb) reprezentánsainak előadásai és a helyi fejlesztők bemutatkozása volt.

Előbbiek közül is kiemelkedett Ray Muzykának, a Bioware egyik fő-fejesének szemináriuma, amelyet a Neverwinter Nights fejlesztésének tanulságairól tartott. Mint kiderült, a gigászi játékon volt, hogy egyszerre 75 ember dolgozott, és a fejlesztés több mint 5 évig tartott: összesen majdnem 2000 ember-hónapnyi munka fekszik a programban. Ray kiemelte a program felhasználóbarát mivoltát (ezt a neten keringő kb. 1700 házi készítésű mod is alátámasztja), és beszélt a további tervekről is: a csapat most éppen új engine-t fejleszt, a Baldur's Gate Infinityjét és a NWN Auroráját a készülő Star Wars: Knights of the Old Republicben az új, Odysee







névre keresztelt motor váltja majd fel. Készül két NWN-kiegészítő is, a Shadows of Undertide-ot volt Looking Glass-csapattagok készítik, és a NWN-tól független történetet mesél el alacsony szintű kalandozóknak, a másik pedig belső Bioware-fejlesztés, és magas szintű, epikus, grandiózus, világmegmentős kalandot takar.

Nagy érdeklődésre tartott számot Lars Gustavsson, a Battlefield 1942 vezető fejlesztője által tartott előadás is, de sajnos a svéd úriemberből nem sokat lehetett kihúzni a csapata további terveiről: az biztos, hogy készül a kiegészítő Road to Rome címen két új nemzet (a francia és az olasz) bemutatkozásával, de sem a Battlefield 2 körüli pletykák (mármint hogy már elkezdték a fejlesztést) sem az Xboxos konverzió léte nem találtak megerősítésre.

A hazai előadók közül John De Margheriti, a MicroForte egyik fejese volt, aki a sokszoros díjnyertes, de véglegesen még mindig nem elkészült internetes technológiájukról, a BigWorldről beszélt. A Linux-alapú csoda-engine amellett, hogy grafikus és fizikai motor, képes egyetlen szerveren elvileg végtelen, gyakorlatilag több tíz- vagy akár százezer játékos adatait dinamikusan kezelni és tárolni egyetlen szerveren. A dolog több, mint reménykeltő, ezt jelzi az is, hogy a Microsoft szőröstül-bőröstül megvette az egészet Xbox-exkluzívnak, és a legfontosabb Xboxos projektek között emlegetik Redmondban.

Minden GDC-buli csúcspontja a konferencia nagydíjainak kiosztó ünnepsége. Ezek a díjak azért különlegesek, mert nem a vásárlók vagy az újságírók véleményét tükrözik, hanem a szakmáét, így biztosak lehetünk benne, hogy egy-egy elismerés valóban a játék mögött álló munkának, nem a körülötte csapott marketing-hűhónak szól. A GDC AU gáláján az elmúlt év legjobb ausztrál és új-zélandi fejlesztésű programjait díjazták, íme a számunkra érdekesebb nyertesek, zárójelben a további jelölt(ek):

A legjobb grafika: GP Challenge – Melbourne House
(Freedom Force – Irrational Games, Ty the Tasmanian Tiger – Krome Studios)

A legjobb játékdesign: Freedom Force – Irrational Games
(GP Challenge – Melbourne House, Ty the Tasmanian Tiger – Krome Studios)

A legjobb pályatervezés: Hotwheels Bash Arena – Micro Forte
(Ty the Tasmanian Tiger – Krome Studios)

A legjobb zene és hang: GP Challenge – Melbourne House
(Freedom Force – Irrational Games, Ty the Tasmanian Tiger – Krome Studios)

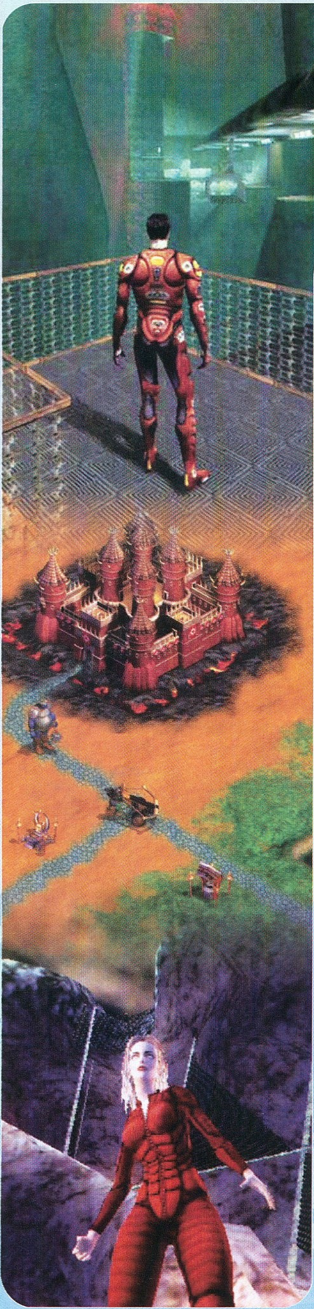
A legjobb PC-s játék: Freedom Force – Irrational Games
(Trainz – Auran, Warlords Battlecry 2 - SSG)

A legjobb, szerződés nélkül álló játék: Melodie Mars
(Pyzzle, Gagarin)

A legjobb kezdő játékfejlesztő csapat: Evolution Games
(Irrational Games)

A legnagyobb technikai innováció: BigWorld technológia – MicroForte
(Jet engine – Auran, Ty the Tasmanian Tiger karaktertervezés – Krome Studios)





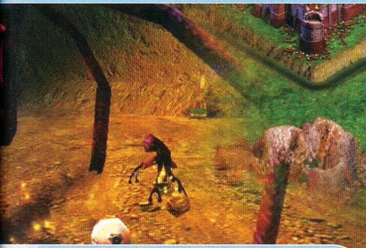
A JÁTÉKOK. Ha már a MicroForténál tartottunk, kezdjük is a felhozatal szemlézését az ő nagy durranásukkal, a BigWorld technológiát bemutató online akció/kaland Citizen Zeróval. A játék a távoli jövőbe, egy fellázadt börtönbolygóra viszi az egyszeri kalandort (na, ilyen színhely is tipikusan csak az ausztráloknak juthat eszükbe, lásd még a történelmük vonatkozó részeit), akinek feladata – na persze a zord körülmények és a súlyos ököljog melletti túlélés felett – a saját múltjának és személyiségének felfedezése, ugyanis minden elítélt nullára törölt emlékezettel és az akaratát részlegesen gúzsba kötő chippel a fejében érkezik a bolygóra. A sötét cyber-Mad Max stílusú történetben tehát minden játékosnak lesz egy saját kis sztorija a világ globális történetei mellett; és persze lehet antigravitációs szerkezeteken röpködni, harcolni, fejlődni, céhekbe tömörülni, meg minden egyéb tömeges multiplayer sablont kipróbálni. Megjelenés valamikor 2003 végén, először PC-n, aztán Xboxon.

A Battlezone 2-ről elhíresült Pandemic Studios eléggé elbújt az utóbbi egy-két évben. Na, most az is kiderült, hogy miért. Az amerikai hadsereg számára gyártottak egy szórakoztató-kiképző programot, amelyet most állnak neki átgyúrni, hogy a kereskedelmi forgalomban kapható játékként is megállja a helyét. A Full Scale Warrior egy Rainbow Six-szerű kommandós-szimulátor nagyvárosi környezetben, a 2020-as évben – ennek megfelelő helyszíneken és szuper-futurisztikus (de mivel eredetileg a hadseregnek készült, azért valamennyire mégiscsak reális) fegyverarzenállal. Az akció, a lövöldözés és a lopakodás helyett a siker elsősorban a szakaszparancsnok taktikai döntésein múlik majd – hogy mikor, azt egyelőre nem tudni. A Pandemicnél emellett még három (!) játékot fejlesztenek (a fantáziadús Project X, Y és Z néven emlegetik őket), de ezekről legkorábban az E3-on fognak elárulni valamit.
Szintén eltűnt kicsit az utóbbi időkben a Trainzzel befutott Auran, akik most a tengernyi Trainz- és MS Train Simulator kiegészítő (na, ez is ritka, hogy valaki egyszerre gyártson kiegészítőt a saját játékának, meg a legnagyobb konkurensének!) mellett bemutatták vadiúj játékukat, az Excaliburt is. A cím után már nem meglepő, hogy a játék az Arthur-mondakört dolgozza fel third person közelharci ütöm-vágom-amputálom stílusban. Ez jó, hisz a Blade of Darkness óta nem láttunk kiemelkedőt ebben a műfajban. A megjelenés dátuma egyelőre ismeretlen. Hogy a csapat polihisztor-jellege még inkább kidomborodjon, elárulták, hogy Auran d20 néven egy AD&D kalandmodul-sorozatot is kiadnak az idén.

Folytassuk a sort az egyik legpatinásabb ausztrál csapattal, az SSG-vel. Ők az ősidők óta egyre terebélyesedő Warlords-sorozatot folytatják még mindig, ezúttal – a Battlecry-mellékág után – a negyedik résszel. A nagy újítás ezúttal a Heroes-szerű taktikai csaták bevezetése, és a dinamikus hadjárat (nincsenek előre scriptelt pályák, csak egy bazi nagy térkép, ahol azt csinálsz, amit akarsz – a cselekedeteid generálják a további „pályákat"). Lesz még hat játszható faj, meg 150 féle egységtípus, a program pedig elvileg egy-két hónapon belül jelenik meg.

Az egyelőre meglehetősen ismeretlen Evolution Studiosnál az Europa című akció-kalandot készítik (hehe, Ausztráliában Európát... biztos az amerikai piacra akarnak vele betörni). Sci-fi Tomb Raider-klónnal van (illetve lesz, kb. az év közepén) dolgunk, amely a Jupiter egyik holdján talált idegen létforma ámokfutása, illetve a megacégek érte folytatott harca (óh, egy kis Aliens-utánérzés, jó is az!) körül bonyolódik három választható karakterrel és szövevényes sztorival.

További tök ismeretlen, de reményteli fejlesztéseket láthattunk a Wicked-Witch Software háza táján. A Pyzzle Myst-szerű kalandjátékok írására alkalmas, nyílt forráskódú szerkesztőprogram, a Melodie Mars pedig az egész show legfurább darabja, talán az ősrégi C64-es Neuromancerhez hasonlítható. Egy online diszkó DJ-jeként dolgozó mesterséges intelligenciát személyesítünk meg benne, amelyik valami homályos balhé folytán kiszabadul a cyberspace-be, és őt üldözi a világ minden hackere és net-rendőrsége. Külön extra, hogy hősünket dallamok segítségével (!) irányíthatjuk némi Harmadik típusú találkozások-hangulatot kölcsö-





nözve ezzel a játéknak. Egyik programnak sincs még kiadója, de a reakciókat elnézve ez a helyzet hamarosan változni fog.

Az Irrational Games talán a legsikeresebb ausztrál fejlesztőcsapat, ők követték el a Freedom Force-ot, a System Shock 2-t, tagjai közül pedig többen a Looking Glass, illetve az Origin kötelékéből „származnak". Nos, a brigád most a The Lost című akció-horroron dolgozik, egyelőre PS2-re, de már nekiálltak a PC-s változatnak is. A játék helyszínét Dante Isteni színjátékának Pokol-leírása alapján modellezték, és bizony hősünknek (Amanda nem tipikus játék-főhős: nappal orvostanhallgató, este pincérnő, egyébként meg leányanya) ide kell leszállnia, hogy a saját és lánya lelkét megmentse a kárhozattól. Ahogy Dante hősét Vergilius és Beatrice, minket is elkísérnek majd segítők a lidérces utazásra, hogy végül négy szereplő között váltogatva oldjuk meg az előttünk tornyosuló feladatokat, mindezt third person perspektívából, a System Shockból ismerős RPG-elemekkel keverve, PS2-n még az idén, PC-n ki tudja, mikor.

A végére hagytam a legnagyobb durranást, amelyről a helyszínen a készítők (a Creative Assembly brisbane-i stúdiója) semmi hivatalosat nem mondtak el ugyan (a nagy bejelentés az amerikai PC Gamer januári számában lesz), de nem is igyekeztek nagyon cáfolni, hogy a Shogun és a Medieval folytatása, a Rome: Total War készül náluk erősen, vadiúj 3D engine-nel (végre leáldozott a csúnyácska sprite-katonák ideje!), római légiókkal, Hannibál Alpokon átkelő elefántjaival, Spartacus rabszolgaseregével, és némi extra odafigyeléssel a különféle ostromokra (lesznek faltörő kosok, ostromlétrák, meg minden, amiről az Egri Csillagokban olvashattunk, bár ezt egy római korban játszódó játék esetében előhozni csúnya anakronizmus, de sebaj, már leírtam, te meg elolvastad, nincs mit tenni). Bár elvileg ősszel jelenik meg, Nyúl már most kezdi a himnuszokat költeni a játékhoz...

Ennyit mára a kenguruk és Mad Max hazájából, egyébként nem kizárt, hogy a jövőben esetleg más országok játékfejlesztő-világát is tüzetesebben átvizsgáljuk ezeken az oldalakon. Addig is... ■ **HANCU**

Fejlesztő: Ubi Soft > **Kiadó:** Ubi Soft > **Web:** www.splintercell.com



Tom Clancy's

SPLINTER CELL

**Tom Clancy munkásságának legnagyobb részét a politikai thrillerek teszik ki. Művei rendre az aktuálpoli
helyzetre építkezve valós alapokon nyugszanak. Az író általában ehhez a - valljuk be - néha már önmaga
is elborzasztó helyzetképhez illeszteti fikcióit, és alkotja meg saját, baljós jövőképét. Clancy könyvei a m
jelenést követően rövid időn belül az eladási listák élén landolnak, és az esetek nagy részében a hollywo
stúdiók már az első vázlat elkészültekor ádáz harcba kezdenek a megfilmesítés jogaiért. A Clancy-művek s
mítógépes adaptációiról elhíresült Ubi Soft a papírformának megfelelően legújabb programjában ismét a m
ter írásaiból merítve készítette el a terrorista elhárító szervezetek munkáját feldolgozó programját,
Splinter Cellt. A tavaly novemberében megjelent Xbox-verzió pillanatok alatt a szaksajtó és a vásárlók ke
vencévé vált, és a 2002-es év legjobb játékaként 1,6 millió eladott példánnyal a háta mögött a bestsellere
elitjének büszke tagjaként világhódító útjára indult, melynek legújabb állomása március 21-re esik, ekkor ke
rül ugyanis a boltok polcaira az év legnagyobb meglepetése, a taktikai elemekkel felvértezett lopakodós ak
ciójátékok játékok gyöngyszeme, a Splinter Cell PC-s változata.**

AKCIÓ INDUL. Amerika szabadságának védelmében jogod van kémkedni, rabolni, túszokat ejteni. Ha az ellenség kezére kerülsz, az amerikai kormány tagadni fogja létezésedet!! Feladatod az Amerikai Nemzetbiztonsági Hivatal független ügynökségének tagjaként kivizsgálni a kommunikációs csatornákon elfogott fenyegető üzeneteket. Te vagy Sam Fisher!!!

A Ubi Soft ezzel a frappáns reklámszöveggel hirdeti legújabb portékáját, ám jelen esetünkben a legtöbb szlogentől eltérően ez a néhány mondat hűen tükrözi a Splinter Cell hangulatát.

A játék Sam Fisher terroristaügynök besorozásával kezdődik. A bemelegítő kiképzésen elsajátíthatjuk Sam legfontosabb mozgásait, gyakorolhatjuk a zárak feltörésének fortélyait, megismerkedhetünk néhány hi-tech berendezés használatával, és megtanuljuk azt, ami a Splinter Cellben a legfontosabb, észrevétlenül lopakodni a sötétben!

A gyakorlópálya teljesítése után beléphetünk a Third Echelon szolgálatába, és részt vehetünk a grúz miniszterelnök feltűnésével összefüggésbe hozható két beépített CIA ügynök eltűnési ügyének felgöngyölítésében. Első feladatunk tehát a nyomtalanul eltűnt ügynökök megkeresése lesz. A nyomok Tbiliszibe vezetnek, ahol sajnálattal vesszük tudomásul, hogy a CIA elvesztette két legjobb emberét. Az Echelonnak (a kommunikációs csatornákat ellenőrző rendszer) köszönhetően újabb információkhoz jutunk. Megtudjuk, hogy a grúz elnök parancsára a politikai szabályokat felrúgva lerohanták Azerbajdzsánt, és hogy a CIA ügynökei között minden bizonnyal tégla van. Az egyszerű mentőakcióból a szemünk láttára nemzetbiztonsági ügy kerekedik, és célunk immáron nem más, mint ki
lenc, gondosan felépített, átvezető animációkka
összekötött küldetésen keresztül a terrorista erők
kel vívott harcban megmenteni az Egyesült Államo
kat.

A REJTŐZKÖDÉS MAGASISKOLÁJA. A Splinte
Cell küldetéseiben a legfőbb hangsúly a lopako
dásra helyeződik. Minden egyes misszióban arra
kell törekednünk, hogy feladatunkat észrevétlenü
hajtsuk végre, de az sem lesz ritka, hogy az adot
küldetést emberáldozat nélkül kell kiviteleznünk. A
feladatok teljesítése e feltételek hallatán pokol
nehéznek tűnhet, de a készítők alaposságának há
la Fisher számtalan, a terroristaelhárító egységek
által valóban használt hi-tech felszereléssel, és
kvalitásaihoz mérten páratlan mozgáskultúráva

lett felvértezve. Sam képes falhoz lapulni, fedezékből lőni, több méter magasságból leugorva nesztelen talpra érkezni, ellenfeleit elkapni, feladatokra bírni, esetleg élő pajzsként használni, egyszóval szinte minden mozdulatsor végrehajtható, amit csak el tudunk képzelni. Ezekre a képességeinkre szükségünk is lesz, mivel néhány misszióban csak páratlan ügyességünkre hagyatkozhatunk.

A CIA főhadiszállására például fegyvertelenül érkezünk, ráadásul az épületben egyetlen egy őrt sem likvidálhatunk. A küldetés első részében tehát a fényviszonyokat és a különleges mozgásainkat kihasználva kell észrevétlennek maradnunk, és az épületben talált (5,56 mm-es SC-20K típusú) fegyver éles lövedékeit is csak legfeljebb a fényforrások kioltására használhatjuk. Az SC-20K azonban nem csak éles lövedékek kilövésére képes, hanem másodlagos funkciójaként bénító lövedékeket, elektromos sokkolót, gázgránátot és különféle mikrokamerákat lőhetünk ki. Természetesen minden egyes szerkezet külön funkcióval bír. A „gumilövedék" (Ring of Aifroil) csak pár másodperces bénulást okoz, és az így szerzett helyzeti előnyünk legfeljebb arra elég, hogy a megtántorodott gazfickót közvetlen közelről leüssük, esetleg hátulról elkapjuk. Az elektromos sokkolóval (Sticky Shocker) már jóval eredményesebben küzdhetünk. Pontos találat esetén az elektrosokk következtében a kiszemelt őr azonnal magatehetetlenül rogy össze. Egyetlen elektromos sokkoló azonban nem csak egy, hanem több terrorista ellen is eredményesen használható, és ehhez csak az áramot vezető közegre, például a szétlőtt akváriumból elszivárgó vízre van szükségünk. Ha az így képződött tócsába csaljuk a poroszkáló járőröket, akkor a folyadékba lőtt töltet által keltett impulzussal egy csapásra két adott esetben három terroristával is végezhetünk.

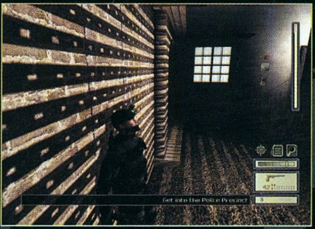


Feladataink végrehajtása közben azonban nem csak őrökkel és terroristákkal, hanem számtalan esetben az adott területet pásztázó biztonsági kamerákkal is találkozhatunk, amelyek a látóterébe kelülő illetéktelen behatoló vagy holttest esetén azonnal riasztanak. A biztonsági kamerákat azonban több módon is semlegesíthetjük. A legegyszerűbb esetben elég egy jól irányzott lövés, és a kamera máris üzemképtelen, de akadnak olyanok, melyekről lövedékeink lepattannak. A golyóálló kamerákat kétféleképpen, a mikrohullámokat kibocsátó kamerabénítóval (Camera Jammer) vagy a sötétben lopódzva játszhatjuk ki.

BEHATOLNI, LIKVIDÁLNI. A jól kiképzett ügynök elé semmi és senki nem gördíthet akadályt. Ha kell, a tetőről kötélhágcsón több emelet mélységbe ereszkedik le, ha kell, a központi szerverről megszerzi a számkombinációval ellátott ajtó kódját, és nem hátrál meg akkor sem, ha bezárt ajtó állja útját. Sam Fishernek minden tudás és eszköz birtokában van ahhoz, hogy leküzdje a felmerülő akadályokat. A Splinter Cellben a legkönnyebb dolgunk a bezárt ajtókkal lesz, ugyanis alapfelszerelésünkhöz tartozik a hagyományos zárak nyitásához nélkülözhetetlen álkulcs. Az álkulcs használata roppant egyszerű: vegyük a kezünkbe, majd az ajtón használva nyomkodjuk a négy mozgásirány valamelyikét. A megfelelő irány eltalálásakor a zár lamellái megmozdulnak, majd halk kattanás jelzi, hogy a lamella elfordult. A műveletet addig folyassuk, amíg minden egyes tű a helyére nem ugrik. Előfordulhat, hogy nincs időnk pepecselni a hengerzár feltörésével, ez esetben vegyük elő az egyszer használatos robbanófejjel ellátott álkulcsot (Dispossable Pick), amely a pillanat tört része alatt felrobbantja a zárbetétet. Nagyobb gondot fognak okozni a számkombinációs szerkezetek, amelyek kinyitásához feltétlenül szükségünk lesz az ajtó kódjára. A számkombinációkat vagy a likvidált őröktől szedhetjük el, vagy az irodai dolgozók számítógépeiről tölthetjük le. Fontos megjegyezni, hogy még mielőtt belépnénk az ajtókon, győződjünk meg arról, hogy a terroristák nem várnak-e tárt karokkal a szomszéd szobában. E biztonsági intézkedést kétféleképpen tehetjük meg: vagy résnyire nyitjuk, vagy - és ez a biztonságosabb megoldás - az ajtó alatt bedugott hajszáloptikával mérjük fel a terepet.

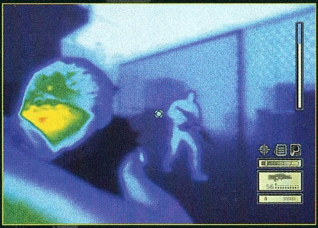
S hogy miért fontos ez a körültekintő óvatosság?? A válasz roppant egyszerű, ugyanis a Splinter Cellben szereplő karakterek mesterséges intelligenciája minden eddigi játékprogramét kenterbe veri. A járőröző katonák látnak, hallanak, és még kommunikálnak is egymással, így elég, ha a min-

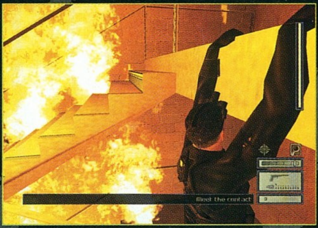




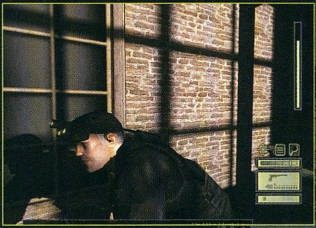


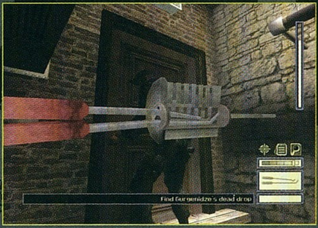








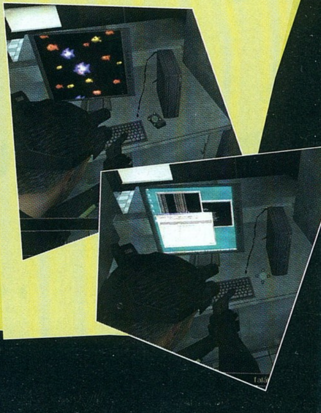




ket lefülelő őr rádión figyelmezteti társát, aki azonnal a riasztóhoz szalad. Majdnem elállt a lélegzetem, amikor az általam kilőtt lámpa lehullott cserepeire lépve a szundikáló katona azonnal felpattant, és egy jól irányzott lövéssel a másvilágra küldött, vagy amikor véletlenül felkapcsolva felejtettem az egyik terminálszoba villanyát, és a kávéval a kezében visszaérkező rendszergazda érzékelve a változást azonnal riadót fújt. Az efféle kellemetlen helyzetek elkerülése végett meg kell tanulnunk kijátszani a helyi erőket. A legegyszerűbb és már sokat emlegetett módja a baj elkerülésének, ha sötétben lopódzva kikerüljük a terroristákat, de gyakran kerülhetünk olyan helyzetbe, amikor a terep adta lehetőségekkel élve kell elterelnünk a portyázók figyelmét. Ha nincs más, elegendő a titkárnő által hanyagul az asztalon felejtett kólás doboz, vagy a kezünk ügyébe került fényfáklya (Chemical Flare), amelyet elhajítva elvonhatjuk magunkról a figyelmet, azonban jóval professzionálisabb megoldás, ha az SC-20K-val kilőhető elterelő kamerát (Diversion Camera) használjuk. A kívánt helyre juttatott egység aktiválását követően (kilövés után a „space" billentyű) halk fütyögéssel csalja maga köré az őröket, akik a kamerába épített patron szétrobbantásakor (jobb klikk az

> Az igényesség diadala

A Ubi Soft programozói legújabb munkájukban mérhetetlen igényességről tettek tanúbizonyságot. Az interaktív környezet megalkotásakor még arra is figyeltek, hogy a szobákban lévő számítógépek egerének szétlövésekor az elmozdult perifériának köszönhetően a képernyővédő azonnal kikapcsol, és a Desktop aktiválódik. Ez egyszerűen hihetetlen!!!



egéren) felszabadult gázoknak köszönhetően ájultan esnek össze.

Sajnos sok esetben nélkülöznünk kell az efféle finom módszereket, és kénytelenek leszünk drasztikusakkal élni. Hangtompítós pisztolyunkkal a közeli, míg az SC-20K-val a távoli ellenfelekkel végezhetünk. Míg előbbivel kis kaliberéből adódóan csak a pár méterre bóklászó terroristákra vagyunk képesek hajszálpontos találatot bevinni, addig utóbbival, a rá szerelt távcső segítségével a 15-20 méterre álló delikvensekkel is végezhetünk. A pontos találat érdekében miután a távcsőbe néztünk, néhány másodpercre vissza kell tartanunk a lélegzetünket (bal klikk az egéren). A mérnöki pontossággal bevitt találatokra azért van szükség, mert a Splinter Cellben a programozók különböző sérülési zónákkal látták el a karaktereket, azaz míg a lábon lőtt katona „vígan" elbiceg a helyszínről, addig fejlövés esetén holtan rogy össze. Ugyancsak a drasztikus halálosztó eszközök közé sorolható a hatástalanítható mozgásérzékelővel ellátott plasztikbomba (a bomba hatástalanításához lopakodjunk közel, majd amikor a plasztikon található jelzőfény zöldre vált, nyomjuk meg a „space" billentyűt), valamint a különféle gránátok, melyek a detonáció körzetében mindent elpusztítanak.

Ha idegenkedsz a tömegpusztító fegyverektől, és humánusabb beállítottságú vagy, a Splinter Cellben akkor is megtalálod a számításodat. A már említett elektromos sokkoló és csali kamera mellett különféle gázgránátokkal is kísérletezhetsz, ám akkor sem kell kétségbeesned, ha ezek az eszközök éppen kifogytak hátizsákodból. Az ellenfelek mögé lopódzva nyakon ragadhatod azokat, és ha netalán egy szűk folyosón hoz velük össze a sors, akkor Jean-Claude Van Damme-ot megszégyenítő dupla ugrással, kiterpesztett lábakkal megkapaszkodhatsz, majd az alattad elballagó gazfickó nyakába ugorhatsz!

APRÓ HIBÁK A RENDSZERBEN. Az eddig leírtakból gondolom, már kitaláltátok, hogy a Splinter Cell sokszínűsége levett a lábamról, azonban akad néhány apróság, amelyek, ha csak egy hangyányit is, de visszavesznek a program élvezeti értékéből. Az átvezető animációk minősége sajnos hagy némi kívánnivalót maga után. Sok esetben úgy éreztem, hogy a grafikus motorral sokkal jobb minőségű és hangulatú filmeket készíthettek volna. Volt szerencsém látni a Metal Gear Solid 2 átvezető animációit (PC-s megjelenés a második negyedévben várható), amelyek mind koreográfiájukban, mind pedig minőségükben messze felülmúlták a Splinter Cellét. A második és egyben utolsó bosszantó momentum a magára hagyott holttestekhez fűződik. Sokszor fordult velem elő, hogy a küldetések teljesítése közben számomra érthetetlen okból kifolyólag megszólalt a riasztó. Újratöltöttem a játékállást, megint elértem ugyanarra a pontra, megint megszólalt a riasztó. Már az



PUSZTAKEZES HARC

Ha megfelelően közel kerülünk ellenfelünkhöz, lehetőségünk van leütni azt, ám jobban járunk, ha egy hirtelen mozdulattal hátulról megragadjuk, esetleg fegyvert szorítunk a halántékához még akkor is, ha pisztolyunk üres. Az így elkapott áldozatot kivallathatjuk, testpáncélként használhatjuk, vagy a retinaszkennerhez kényszeríthetjük.



FALHOZ LAPULÁS

A játék során karakterünkkel falhoz lapulhatunk (Q billentyű). Ilyenkor Sammel a sarkokhoz lopakodva észrevétlenül kitekinthetünk, vagy fegyverünkkel kihajolva takarásból (kihajlást követően a Q billentyű) tehetjük ártalmatlanná ellenfeleinket.



MÁSZÁS

Terrorista-elhárító ügynökünk a játékban található szinte összes tereptárggyal kontaktusba kerülhet. Felmászhatunk a ládákra, használhatjuk a létrákat, felkapaszkodhatunk a csöveken, vagy a liftaknákban található acélsodronyon is. Bizonyos esetekben, pl. csöveken csimpaszkodva, vagy vezetékeken lecsúszva pisztolyunkat is használhatjuk!!!



LOPAKODÁS

Sam legfontosabb és egyben leghasznosabb mozdulatsora. Ha guggolás közben haladunk előre, karakterünk halkan araszol a kitűzött cél felé. Fontos megjegyezni, hogy lopakodva zajtalanul gyalogolhatunk át a törmelékeken, és a magasabb emelvényekről leugorva is majdhogynem néma csendben érünk földet.



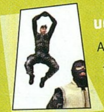
FALRÓL ELRUGASZKODÁS

A dupla ugrás segítségével lehetőségünk nyílik magasabb, elérhetetlennek tűnő helyekre felkapaszkodni. A mozdulatsor végrehajtásához álljunk a fal mellé, és kétszer egymás után nyomjuk le az ugrás gombot (Shift billentyű)



VAN DAMME MOVE

Szűk folyosókon pofonegyszerűen (a két fal közé állva nyomjuk le egymás után kétszer az ugrás billentyűjét) előadhatjuk a belga akciósztár legkedveltebb mozdulatsorát. A kiterpesztést követően fegyverünkkel lövéseket adhatunk le, vagy az alattunk elhaladó őrszemre ugorhatunk.



UGRÓ TÁMADÁS

A magasabb helyszínekről, ládákról, kerítésről, vagy amár említett „Van Damme" terpeszből az alattunk elhaladó ellenfelekre ugorhatunk, akik leérkezésünkkor ájultan rogynak össze.



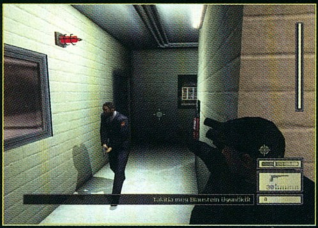
LESELKEDÉS

A leírásban taglalt, ajtó alatt becsúsztatott, hajszáloptikás leselkedés mellett klasszikus módon is kukkolhatunk. Az ajtó résnyire nyitásához tartsuk lenyomva a „Space" billentyűt, majd nyomkodjuk a „le" gombot (S billentyű) addig, amíg a panelen meg nem jelenik az „Open door stealth" üzenet.



LEERESZKEDÉS

A Splinter Cellben mi is élhetünk az akciófilmekben látott kommandósok által gyakran alkalmazott módszerrel, azaz kötélhágcsón leereszkedve, az ablaküveget betörve ronthatunk a házba. Ereszkedés közben célzott lövéseket is leadhatunk.





őrület határára kerültem, amikor felfigyeltem a képernyő bal felső szélén felvillanó, alig látható üzenetre, miszerint az őrök megtalálták egy hullát. Nem volt mit tennem, keresztül-kasul újra be kellett járnom az aktuális szintet, míg végre megtaláltam a fényárban felejtett delikvenst. Ebből következik a Splinter Cell egyik alapszabálya: a holtteseket mindig kapd fel a hátadra (egyszerűen menj közel hozzájuk és nyomd meg a „space" billentyűt), és lehetőleg egy sötét szobába rejtsd el őket.

A TECHNOLÓGIA FORRADALMA. Miután ódákat zengtem a Splinter Cellben csatasorba állított páratlan mesterséges intelligenciáról és a programban rejlő lehetőségekről, ideje górcső alá vennem a játék képi világát. Gondolom, a programból lopott képeket nézegetve mindegyikőtök arcán kiült a döbbenet. Hát igen, a játék grafikája egyszerűen káprázatos!



Az Unreal Warfare motor által életre keltett világ a Doom 3 megjelenéséig minden bizonnyal nem talál legyőzőre, hiszen az Unreal Tournament 2003-ban jelesre vizsgázott engine-t a Ubi Soft programozói vallós idejű árnyékolással toldották meg, minek köszönhetően Sam Fisher kalandjai majdhogynem kézzel tapinthatóvá váltak. Az ablakok redőin beszűrődő fény megvilágítja Samet, a járőröző terroristák sziluettjei a fényforrások függvényében nyúlnak el a padlón, a lámpák körül keringő pillangók árnyékai táncot lejtenek a szemközti falakon, és az ablak függönyét elmozdítva hősünket elvakítja a fénysugár.

Mindehhez társul a különböző textíliák kivitelezése, amelyekhez ha Sam hozzáér, azok a fizika törvényeinek engedelmeskedve omlanak rá, vagy megemlíthetném a detonációk következtében felszabaduló gázok részecskeeffektusait, és végül, de nem utolsó sorban Sam Fisher páratlanul kivitelezett, kézzel animált mozdulatait is, amelyekhez foghatóval eddig nem találkozhattunk a PC-s játékokban.

A Tom Clancy-játékok, ha mással nem is, zenéjükkel mindig felhívták magukra a figyelmet. Nincs ez másképp most sem. A program ritmusát követő hangulatos zene, a fegyverek valósághű hangjai, a kamerák motorjának halk duruzsolása és a lámpák körül keringő rovarok alig hallható koppanásai mind-mind tökéletesen illeszkednek a játékhoz, és élettel töltik meg azt.

MINDEN IDŐK LEGJOBB LOPAKODÓS JÁTÉKA. A Splinter Cell majdhogynem minden elemében tökéletes játék. Páratlan grafikája, sokszínű játékmenete, interaktív környezete és kiváló pályatervezése példaértékű a számítógépes játékok történelmében.

Ezekhez a finomságokhoz társul a kilenc, profin felépített, az aktuálpolitikai helyzethez igazított küldetéssorozat, melyek teljesítéséhez több mint 30 órára lesz szükségünk, így a Splinter Cell az RPG-k játékidejével vetekedve hetekre a monitorok elé szegezik a stílus szerelmeseit.

A Splinter Cell tehát kivételes alkotás, melyhez foghatóval eddig nem volt dolgom, így életemben talán először buzdíthatok mindenkit tiszta szívvel arra, hogy ballagjon el a legközelebbi szoftverboltba, tegye kosarába a játékot, és élvezze a Ubi Soft legújabb gyöngyszemét, amely tényleg megéri az árát! **SASA**

> LEGJOBB BARÁTOD A SÖTÉTSÉG

A Splinter Cell legfontosabb taktikai eleme a fény- és árnyékhatások kiaknázásában rejlik. Mivel a játék során egyedül hősünk rendelkezik éjjellátó készülékkel, ezért ha módunkban áll, érdemes korom sötétben végrehajtani akcióinkat. A sötétség elérésének legegyszerűbb módja, ha egyszerűen lekapcsoljuk a villanyt:), vagy szétlőjük a helyiségben található fényforrásokat (asztali lámpák, számítógép-monitorok stb...). Ha a szoba sötétbe burkolózott, kapcsoljuk be éjjellátó szemüvegünket („2" billentyű), majd iktassuk ki a „vakon" ténfergő terroristákat.



> ÉRTÉKELÉS

97%

grafika	24/25
zene/hang	14/15
játékélmény	39/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO Forradalmi fény és árnyékhatások > Gyönyörű grafika > Fantasztikus játékélmény

KONTRA Gyenge átvezető animációk, semmi több!!

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 256MB RAM, 1,2GB HDD, D3D

> ARÉNA

Metal Gear Solid	85%
Hitman 2	90%
Thief	91%



Fejlesztő: Dragonstone > Kiadó: Ubi Soft > Web: www.dragonslair3d.com

DRAGON'S LAIR 3D

A Smithsonian Institution játéktörténeti panteonjában mindössze három olyan program található, amelyet a helyi okosok állandó kiállításra érdemesnek tartottak: a Pong, a Pac-Man és a Dragon's Lair. Az előbbi kettő minden bizonnyal játékélményének időtlenségével vívta ki ezt a megtisztelő pozíciót, ez utóbbi azonban korát messze meghaladó külcsínével lépett be a halhatatlanok közé, valamint azzal a ténnyel, hogy a játékos mozi-feeling első – és hosszú ideig egyetlen – úttörőjét tisztelhettük benne. Az először 1983-ban, lézerlemezes, pénzbedobós játékgépre megjelent progi félelmetes sikerrel debütált, megmentette a konzolpiacot, és természetesen onnantól kezdve minden évben reinkarnálódott akár folytatás, akár más platformú verzió formájában. 2003-ban, vagyis a játék huszadik szülinapján különleges Dragon's Lairrel állt elő a projekt kedvéért szinte hiánytalanul összeálló régi-új stáb (élén Don Bluth animátor-agytröszttel). 3D-s technológiát alkalmazva készítették el a PC-s és Xboxos konverziót tisztelgésül a játéktörténelem eme monumentuma előtt.

OLDIE BUT GOLDIE. A Dragon's Lairek története minden sztori alfája és omegája, a klasszikus „sárkányt le, kincseket össze, királykisasszonyt meg" mese. A sárkányt ezúttal Singe-nek hívják (és említést érdemel még gazdája, a gonosz varázsló, Mordoc is), a királylányt Daphnénak, a tettre kész lovagot pedig Merész Dirknek, aki mintha ügyetlenségével és olykor hisztérikus viselkedésével kilógna a megszokott hérószok közül. Dirknek, mint az sejthető, egyetlen dolga akad: végig kell bukdácsolnia Mordoc kastélyán, hogy visszaszerezhesse az elrabolt Daphnét. A nagy lovagi tornaóra third person akciójáték keretében zajlik (az 1983-as progi inkább interaktív rajzfilm volt) 250 helyszínen, amelyek között a 38 eredetit is megtaláljuk. És talán ez a Dragon's Lair 3D legnagyobb erénye: tisztelettel közelít az őshöz minden pixelével arra koncentrálva, hogy visszaadja a 20 éves felmenő hangulatát. Ez sikerül is neki: megelevenednek a régi színek, az ellenfelek (robotlovag, gyíkkirály stb.), a régi csapdák és a gegek (egyedül az elődben megtalálható, viccesen animált változatos halálnemeket hiányoltam), az új játékelemek (például a további ellenfelek, hiszen van vagy 30 különböző) pedig észrevétlenül épülnek be a régiek közé.







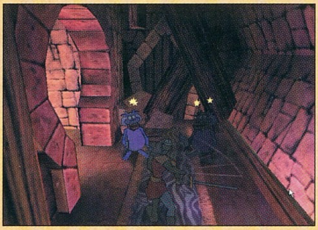
RÉGI IDŐK MOZIJA. A Dragon's Lair 3D-nek azonban ez az egyik legnagyobb hibája is: annyira ragaszkodott az eredeti kellékekhez, hogy nem volt hajlandó egyszersmind igazodni a XXI. század elvárásaihoz. A körülbelül 30 órányi ámokfutás bosszantóan lineáris; ha egy helyszínt elhagyunk, már nem térhetünk vissza a korábbiakra. Ráadásul Dirk trükktára is kissé szegényes, ami néha monotonná teszi a játékot. A szokásos futás-ugrás-kúszás hármason kívül csak a bukfencező gördüléseket lehet megemlíteni a mozgástárból, a fegyverarzenál pedig kimerül a kardban és a (igaz, többféle töltetű) számszeríjban. A túlságosan konzolgyökerű játékmenet is soványnak tűnik olykor-olykor, gyakorlatilag semmi olyan elemet nem tartalmaz, amelyet ne láttunk volna már platformjátékban. A „rejtvények" és az ügyességi feladatok 99%-a fél pillanat alatt megfejthető, legtöbbször egyszerű tárgy- és kapcsolóhasználattal vagy a sokak által oly idegesítőnek tartott ugrálós részekkel találkozunk. Oké, ezek a műfaj kikezdhetetlen tartozékai, de kicsit zavaró, amikor a helyszínről helyszínre visszaköszönő ismert jeleneteket semmilyen újfajta ötlet nem dobja fel. A Dirk kevéske varázserejét fogyasztó néhány varázstárgy sem szolgál különösebb meglepetéssel: a Sárkány Gyűrűje izombú' támadást, a Sárkány Lángja tüzes fegyvert eredményez, a lebegtető Sárkány Szárnyát akár Batman Köpenyének is nevezhetnénk, a Sárkány Pikkelyével a tűztől védhetjük magunkat, a Sárkány Szellemével pedig Dirk életerejét növelhetjük. Mindezek tetejébe a szörnyek és a főellenségek nagy része igen gyenge AI-val rendelkezik, agyrokkant birka módjára rohannak a kardunkba, így hamar kitapasztalhatjuk, hogy hogyan lehet szinte bárkit megölni néhány motorikus mozdulatsorral.

TECHNIKAI K.O. A játékmenet túlhaladottságát azonban e játék esetében könnyű lenne megbocsátani – még menteni is lehetne a „mindent a nosztalgiáért" frázissal. A játéktechnikai kifogásokra viszont nincs mentség: két szarvashiba tulajdonképpen tönkreteszi a királylánymentés élményét. A kamerakezelés és az irányítás ugyanis elképesztően rosszra sikeredett: a készítők az előbbit követő és a felhasználó által irányított üzemmódban is megvalósították, de egyik sem működik tökéletesen. A követő megoldás kissé elnagyolt (néha kifejezetten lomhának tűnik), ha pedig saját magunk próbáljuk irányítani a kamerát, akkor egyrészt növesztenünk kell egy újabb kezet, másrészt hamar rájövünk, hogy bizonyos cselekvések (ellenfél bemérése, néhány ugrás) csak követő nézetben kivitelezhetők. Mindezt megfejeli az irányítás, amely kissé eltér a két nézetben, egyikben ugyanis a progi „tombraideresen" kezeli a mozgást (tehát a jobb/bal nyilak hatására Dirk fordul), a másikban abszolút módon (tehát a jobb/bal nyilak egy-egy irányba történő lépést eredményeznek, ráadásul az irány is függ attól, hogy Dirk melyik felét mutatja nekünk). Igen gyakori jelenet, hogy éppen nekifutnánk, hogy átugorjunk egy szakadékot, ám az előre nyíl megnyomására Dirk elrohan jobbra vidám halálsikollyal lezúgva a peremről. Mivel igen gyakran muszáj ugranunk, és néha precíziós műszerészhez méltó pontossággal illik érkezni, a halálozások száma legalább néhány száz lesz a játék végére – talán ezért van főhősünknek végtelen élete, és talán ezért lehet (majdnem) mindenhol menteni. Végül, az irányítás még bonyolult is, a kevéske mozgást sikerült szerencsétlenül, sok külön gombra elszórni (és az autorun opció nagyon hiányzik). Gamepad ajánlott.

MOTOROS SÁRKÁNY. Az újonc Dragonstone fejlesztői a 3D-verzió kedvéért természetesen új engine-t alkottak, amelynek központi eleme a cel-shading eljárás. Ez a módszer gondoskodik arról, hogy a 3D-modellek megfelelő rajzfilm-designt kapjanak, és ez esetünkben néhány döcögősebb animáció (pl. a kis, lila, páviánszerű Giddy Goonok) kivételével remekül sikerül is. A grafika így egész pofás lett (dinamikus fény-árnyék és motion blur effektek érdemelnek még említést), a hátterek textúrái is igen jól eltalálták – talán a poligonszámot









> 1997 – MONTEZUMA'S REVENGE



Akárcsak a Dragon's Lair 3D, ez a progi is egy régi klasszikus, a Montezuma's Revenge 3D-s újraélesztése volt, és játékmenetében is kísértetiesen emlékeztetett e kritika tárgyára. Hasonlóképpen is végezte: bár a régi hangulatot remekül visszaadta, a jelen követelményeinek nem tudott megfelelni, ezért – noha még az irányítása is teljesen rendben volt – hamar eltűnt a süllyesztőben.

> 2001 – SHEEP, DOG'N'WOLF



PC-n utoljára ebben a remek kis logikai-ügyességi játékban láthattunk jól sikerült próbálkozást rajzfilmfigurák 3D-s modellezésére. A Chuck Jones által az 50-es években kitalált karaktereket (Duffy kacsa, Ralph farkas és társai) a cel-shading eljárás nagyszerűen életre keltette, és mivel a program játékmenete mentes volt különösebb zökkenőktől, a Sheep Dog 'n' Wolf igazi családi kedvenccé vált.

> 2003 – XIII



Ebben az idén szeptemberben megjelenő játékban megláthatjuk, mire képes a cel-shading, ha az új generációs Unreal motorral ötvözik. A képregény-hangulatú XIII azonban nem a rajzfilmek könnyed világát idézi majd – az amnéziás főhős halálosan komoly, krimi hátterű akció-kalandban fog jeleskedni. Mementó-rajongók előnyben.

lehetett volna növelni (részletesebb modellek, néhány további tereptárgy a kopár szobák ellensúlyozására), de akkor a gépigény bizonyára nem lett volna ilyen örvendetesen alacsony. A motor szerintem a célnak tökéletesen megfelel, és egy szavam sem lenne rá, ha a fejlesztők picit jobban kitesztelik – néhány videokártya-oprendszer kombinációval ugyanis nem igazán hajlandó együttműködni, poligon- és textúrabugok jelentkezhetnek, ad absurdum az is előfordulhat, hogy a program el sem indul.

A több mint 90 percnyi zenét viszont nem érheti panasz. Christopher Stone, az eredeti játék komponistája olyan nagyzenekari darabokat írt, amelyek remekül passzolnak a Dragon's Lair hangulatához. A hangok nagy része is teljesen rendben van: Dirket szintén a 20 évvel ezelőtti szinkronhang szólaltatja meg, és az effektek (lánccsörgés, üstrotyogás) is ülnek. E téren egyedül a beszélt dialógusokat keveselltem, ilyenek ugyanis nem nagyon vannak, ami kicsit kemény így 2003 elején.

ÉN VOLTAM A HÍRES EGYFEJŰ... A Dragon's Lair 3D külleme tehát tökéletesen illeszkedik az eredetihez, és ennek csak örülhetünk. Sajnos a csomagolás alatt a játékélmény is a régi időket idézi, az irányítás pedig még ebbe is jócskán belerondít. Emiatt csak türelmes nosztalgia-fanoknak merem ajánlani, ugyanakkor a szívem szakad meg, hogy Don Bluth és csapata csupán átlagos platform-ugrabugrára tartotta érdemesnek a Dragon's Lair-mítoszt. Kisebb extrák (egy film a régi játékról, néhány vicces játékmód, amelyeket a pályákon levő összes kincs begyűjtésével aktiválhatunk) próbálják menteni a helyzetet, de hiába. Ez a próbálkozás nem jól sült el, bízzunk benne, hogy a másik Bluth-klasszikus, a Space Ace készülő remake-je nem jut erre a sorsra. **STÖKI**

› A DRAGON'S LAIR SIKERSZTORI

Hogy megértsük, miért volt annyira népszerű a 20 évvel ezelőtt megjelent Dragon's Lair, vissza kell mennünk az időben, és el kell képzelnünk, hogy 1983-ban vagyunk. Ebben az évben a Police-tól az Every breath you take a menő sláger, itthon pedig mindenki az István, a királyt fújja. Spielberg új filmje, az Indiana Jones és a végzet temploma minden gyermek kedvence lesz, míg az Oscar-díj átadásán a Gandhi tarol 6 szobrocskával. A játékipar éppen útkereső fázisát éli: a pénzbedobós konzolokat komolyan veszélyeztetik a most már mindenki számára elérhető komputerek, viszont ezeknek a tömeggépeknek a piacán sincsenek leosztva a lapok (éppen a Spectrum küzd a C64-gyel a vásárlók kegyeiért). A „coin up" masinák tehát hátrányban vannak: a Battlezone és a többi színszegény, vektoros vacak nem kelhet versenyre olyan csodákkal, mint a C64-es Lode Runner vagy az Ultima III. És ekkor, bő egy év fejlesztés után, 1983 nyarán megjelenik a Csoda, és hosszú időre megmenti a pénzbedobós konzolokat...



A titok nyitja az akkortájt rövid tündöklését élő adathordozó, a lézerlemez volt, amely lehetővé tette, hogy a készítők – Don Bluth, Gary Goldman és John Pomeroy animátorok, Rick Dyer programozó, valamint Chris Stone komponista – egy teljes rajzfilmet álmodjanak konzolra. A roppant igényes, kézzel rajzolt, 22 perces film olyan őrült költséggel készült (a cech kb. 1,3 millió dollár volt), hogy az audio részen már muszáj volt spórolni, ezért házilag oldottak meg mindent: Dan Molina, a hangmérnök szinkronizálta Dirket, és az animátorok asszisztense volt Daphne. A film több elágazást tartalmazott, és a játékos e helyeken kapta meg az irányítást. Ha ilyenkor a kuncsaft jó irányba húzta a joystickot, vagy jó gombot nyomott meg, a rajzfilm folytatódott, ha nem, akkor megszemlélhette Dirk számos mókás elhalálozási jeleneteinek egyikét. Ez a játékmenet mai szemmel nézve hihetetlenül primitívnek tűnik, de akkoriban a gyönyörű megjelenítés az „én irányítom a filmet" érzéssel párosulva mindenkit levett a lábáról. A Dragon's Lair konzolok a mai napig több mint 320 millió(!) játékindítást jegyeztek, el lehet képzelni, hogy dollárokban kifejezve ez körülbelül mit jelent...

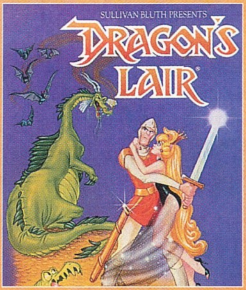








Az átütő siker után nem is lehetett kérdés, hogy ezt az őrületet ki kell használni: megjelentek a Dirk-bögrék, Daphne-takarók, interaktív lapozgatós könyvek, akciófigurák, az ABC pedig egy szezonra tévésorozatot készített a játékból (tervbe volt véve egy film is, de végül soha nem forgatták le). Onnantól kezdve szinte minden évben megjelent a Dragon's Lair valamilyen új platformra a C64-től a Gameboyon át a Macintoshig Dirk minden gépet meghódított, emellett a némileg mérsékeltebb sikerű folytatások (valamint Bluth-ék másik rajzfilmjátéka, a sci-fi alapú Space Ace-sorozat) is hoztak némi zsét a konyhára. A legenda készítői azóta is szépen éldegélnek a jogdíjakból, és az elmúlt 20 évben inkább mozifilmekkel foglalkoztak (olyan mesék köszönhetők Don Bluth-nak és animátorainak, mint a Minden kutya a mennybe megy, az Anasztázia vagy a Titan A.E.). A Dragon's Lair 3D azt mutatja, hogy jobban is teszik, ha nem is próbálkoznak játékkészítéssel – hadd maradjon meg nekünk ez a legenda a maga érintetlenségében



› ÉRTÉKELÉS

78%

grafika	21/25
zene/hang	13/15
játékélmény	29/40
kategórián belül	11/15
összhatás	4/5

PRO Jól eltalált grafika › Nosztalgikus feeling › Hangulatos zene

KONTRA Rossz kamerakezelés › Botrányos irányítás › Kissé szegényes játékmenet

› CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

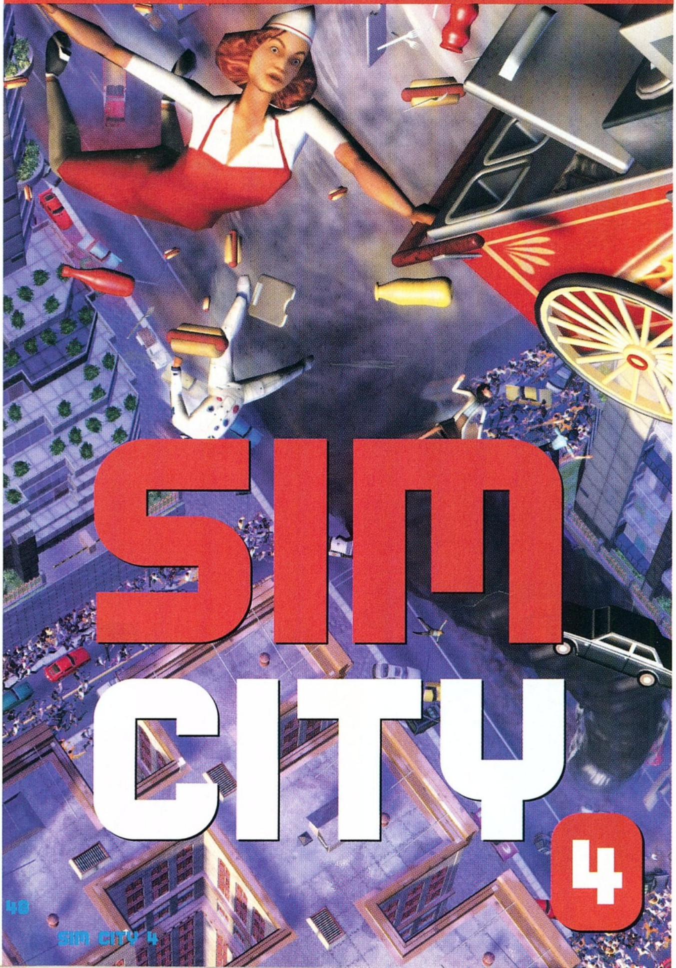
› MINIMUM GÉPIGÉNY
PII300, 64MB RAM, 700MB HDD, D3D

› ARÉNA

Mozentuma's Revenge	71%
Croc	82%
Sheep Dog 'n' Wolf	84%

A magam részéről biztos voltam benne, hogy előbb fogja a nagy magyar királyi (oppardon: közszolgálati) tévé szenteste főműsoridőben a Brian életét adni, mint hogy a Will Wright – Maxis – Electronic Arts trió bármi olyasmit adjon ki a kezei közül, ami nem Sims, annak kiegészítője, online verzió, interaktív kifestőkönyv vagy egyéb pereputty. A cinizmusban az a jó, hogy az embert mindig kellemes meglepetés éri, hát most is ez történt. Hogyan sikerült rávennie Will Wrightnak kenyéradó gazdáit, hogy ugyan hadd csináljon már valami mást is az aranytojást tojó tyúk állandó „tojatása" mellett, rejtély. Mindenesetre most újra itt a Sim City, amelyből az egész Sim-őrület 14 éve elindult - és most először nem csak, mint valami kifényezett-feltupírozott klón, hanem – az ígéretek szerint - igazi, minden elemében újragondolt és újrafogalmazott folytatás. Lássuk, vajon véglegesen belebutult-e Will apu a Sims-családregénybe, vagy tényleg visszaköltözött bele Pallasz Athéné, minden városok védőszentje...?

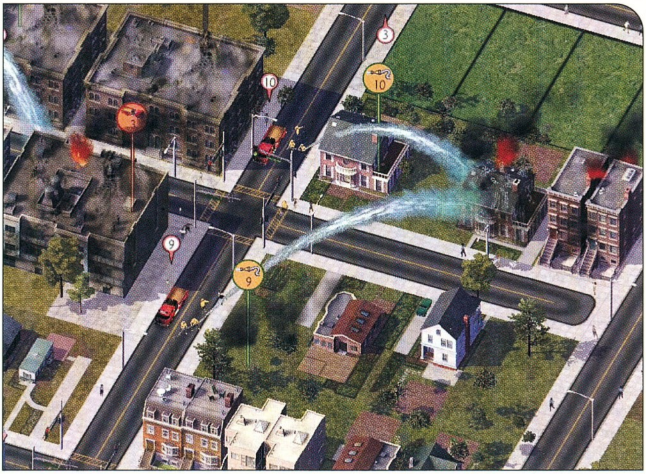
Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** Electronic Arts > **Web:** www.simcity.com

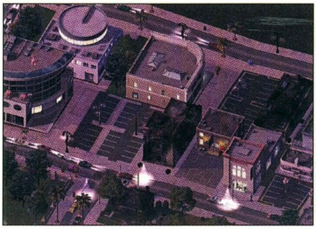


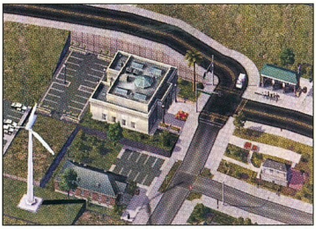
AZ ÚJDONSÁG VARÁZSA. Alig vágunk bele a játékba, máris megmutatkozik, hogy itt kérem, súlyos változások történtek a legutóbbi rész óta: még az alapkoncepció („építsünk fel egy várost!") sem maradt teljesen érintetlen. A SC4-ben nem feltétlenül egy, de akár több tucat várost is fejleszthetünk egymással párhuzamosan, valahogy úgy, ahogy a Simsben a szomszédság összes simjének belekontárkodhattunk az életébe. A játék vagy fél tucat előre generált régiót kínál építkezésre, ezek között egyaránt vannak valós (a San Francisco-i öböl, Berlin, London) és fiktív (Maxisland, a tutorialok hazája) területek. Egy régió akár száz részre is fel lehet szabdalva, és akár mindegyik parcellán építhetünk egy-egy új városkát. Ezek a párhuzamos városok ráadásul nem függetlenek egymástól, az emberek ide-oda költöznek majd közöttük, ahogy kedvük (és az életszínvonaluk) tartja, de az is megeshet, hogy az egyik városunkban magas a munkanélküliség, a másikban meg sok a szabad munkahely, és a népek szabályosan ingáznak a kettő között.

TELEKSPEKULÁCIÓ. Jól fontoljuk meg, milyen földrajzi adottságokkal rendelkező területen vágunk neki az építkezésnek: például nem baj, ha van tengerpartunk, mert tudunk majd kikötőt üzemeltetni, viszont ha a terület nagyon dimbes-dombos, egy csomó pénzünkbe kerül majd a földmunka a jelentősebb építkezések alkalmával, ellenben ha a növényzet sok, az kellemesen visszafogja a légszennyezésünket, és így tovább. A régiótérképre bármikor visszatérhetünk később, és váltogathatunk a már létező városaink ügyeinek intézése között, vagy tetszőlegesen egy újat is kezdhetünk, ha van még helyünk. Néhol találhatunk már előre elkészített, működő városkákat is, érdemes megvizsgálni, hogyan építkeztek a maxisos srácok, a kezdők sokat tanulhatnak belőle.

ÉS MÉGIS MOZOG! Ha kiszemeltük a városunk helyét, máris ugrunk a god mode-ba, vagyis a pályaszerkesztőbe, ahol kedvünkre alakíthatjuk a terepet, mielőtt még bármihez is hozzákezdenénk. Ez ingyen van, élelmesebb versenyzők gondolkodjanak előre, és annak megfelelően gyurmázzák a földet, hogy hová és miként szeretnének építkezni a későbbiekben. Amellett, hogy hegyeket emelünk és szakadékokat támasztunk, kifinomultabb eszközök is rendelkezésre állnak, például állat- és növényvilágot teremthetünk, vagy szimulálhatjuk a talaj erózióját. Isteni hatalmunk ezúttal a Sim City sorozat állandó vendégeire, a különféle természeti katasztrófákra is kiterjed, jöhet a földrengés, vulkánkitörés, tornádó, árvíz, meg minden, amit az átlagos tévéhíradókban láthatunk. Mivel a god mode-ba is visszatérhetünk bármikor, ez egyfajta legális cheat módként üzemel (ki az a marha, aki pénzért fog földmunkákat végezni, ha itt ingyen is







lehet?!), a katasztrófák menüje pedig kedves szado-mazo játékszerként, amelyben a játékos vidáman orrba-szájba szívathatja saját magát azzal, hogy pár gombnyomással tönkrevágja azt, amit addig fáradságos munkával felépített. Persze, látványos meg minden, én ilyen célokra mégis is inkább a bőrszerkót meg a szöges korbácsot javallom...

A god mode ad lehetőséget a napszakok váltakozásának bekapcsolására is, ezt semmiképpen ne mulasszuk el, hiszen nem mindennapi látványosság, amikor leszáll az este, kigyulladnak a város fényei, a közvilágítás, meg az autók fényszórói, de a hajnali fényviszonyok is kellemes látvánnyal kecsegtetnek. Egyébként az egész god mode igen kellemes kivitelezéssel bír; volt már szerencsém néhány 3D-s landscape-szerkesztő programhoz, és bátran kijelenthetem, a SC4 editora bőven a legjobbak között van kezelhetőségben és tudásban egyaránt.

METROPOLIS. Ha tetszésünk szerint feltúrtuk a földet, végre-valahára átléphetünk a játék lényegi részébe, a polgármester módba. Igen előzékeny módon a lakosság tűzijátékkal köszönt a puszta közepén, még mielőtt egy árva viskót is építettünk volna nekik. Köszönjük szépen, és talán álljunk is neki az építkezésnek. A Simsre kísértetiesen emlékeztető kezelőfelületen annyi lehetőség tárul elénk, hogy jó darabig a bőség zavarával fogunk küszködni – nem úgy a rendelkezésünkre álló pénzmag esetén: küszködés ugyan szintén lesz dögivel, de a bőség kizárt. Kezdjük talán a városunk fő részeinek kijelölésével: nem szükséges egyesével felépítgetnünk a házakat, csak megmutatjuk, hol legyen lakóövezet, kereskedelmi zóna, illetve iparnegyed, és a nép majd önállóan odaépíti a megfelelő épületeket. Mindhárom zónából kijelölhetünk alacsony, közepes és magas „költségvetésűeket", ezeket nyilván egyre drágább felépíteni, de nagyobb hasznot is termelnek, és persze impozánsabbak is. Ha kellően nagy zónát jelölünk ki, a program automatikusan utcákat is generál bele, bár általában igen ostobán, úgy kell kézzel kijavítgatnunk, hogy illeszkedjen a többi úttal, ami felettébb idegesítő.

Ha ügyesen felvázoltuk a leendő metropolisz kerületeit, nekiállhatunk a komfortosításnak. Első a közlekedés: építsük ki az úthálózatot, eleinte megteszik sima utcák meg pár buszmegálló, a metróval meg a vasúttal ráérünk később is szöszmötölni. Nem ártana áram sem a városnak, pakoljunk egy erőművet az ipartelep egyik elhagyott zugába, és vezessük be mindenhova a villanyt. Hasonlóképpen járjunk el a vízellátással, a szemét kérdését pedig inkább szemétégetővel, mint szeméttelеppel orvosoljuk - és láss csodát, a város alapjáraton már működik is, az emberek járnak-kelnek, dolgoznak... és rövid időn belül súlyos gondjaink lesznek, úgyhogy nyomás tovább újabb létfontosságú épületeket emelni, úgymint rendőrség, tűzoltóság, kórház és iskolák. Ezeknek az épületeknek egyéni hatókörük van, azon belül fejtik ki áldásos hatásukat, igyekezzünk úgy sakkozni velük, hogy az egész várost lefedjük a szolgáltatásaikkal.

Ha minden igaz, a pénztárcánk már erősen az üresség állapotához közelít, de sebaj, már csak a finomhangolás van hátra, és elindulhat a nagybetűs Élet. Eddig ugyanis az előrelátó játékos pause módban nyomult, hogy ne teljen a drága idő, míg tervezgeti a várost. Hogy miért drága az idő? Hát mert egyes épületeknek nem csupán építési, hanem fenntartási költsége is van. Ezt a költséget mi magunk is növelhetjük-csökkenthetjük (ez már az említett finomhangolás!) egyrészt globálisan az összes adott típusú épületre kihatóan, másrészt egyenként minden épületre. Az egy épületnek juttatott fenntartási költség befolyásolja, hogy az milyen hatásfokkal „dolgozik", és azt is, hogy mekkora a hatóterülete. Ez tehát az állandó kiadási oldalunk, ezzel szemben áll az adóbevétel. Az adókulcsokat külön-külön meghatározhatjuk a lakó-, kereskedelmi és ipari zónák három fejlettségi szintjére:, nyilván minél magasabb az adó, annál kisebb kedvvel építik-fejlesztik a népek az adott típusú zónát. Egyszer kíváncsiságból kipróbáltam a kis hazánkban jelenleg alkalmazott adósávokat, mit mondjak, két héten belül minden épeszű ember elköltözött a városból. Na, szépen vagyunk, a Bokros-csomagra, gondolom, kapásból uninstallálta volna magát az egész program, ahogy van.

> SOSEM JELENT MEG – SIMSVILLE

Ez a Sims és a Sim City közti „hiányzó láncszem" lett volna, amelyben egyszerre irányíthatjuk egy kisváros lakóinak életét (mint a Simsben) és magának a városnak a fejlődését (mint a Sim Cityben) is. A terv túl kemény diónak bizonyult, le is állították a fejlesztést, de – Simsville nem vész el, csak átalakul! - sok jó ötletet és elkészült elemet emeltek át belőle a SC4-be.



A DOLGOS HÉTKÖZNAPOK. A puding próbája az evés, lássuk hát, hogy ízlik lakóinknak a „főztünk". A nagyobb zűröket magunk is láthatjuk a képernyőn: közlekedési dugók, szemét az utcákon, ilyesmik. A nem ennyire szembeötlő gondokat is éreztetik velünk a derék honpolgárok, akiknek a Simshez hasonlóan különféle kielégítendő (egyben - hetetlen) igényeik vannak, szám szerint hatféle (és most tényleg nem akarok célozgatni, de már csak ezek illusztrálására is kötelezővé tenném a játékot minden politikusunk számára). Egy: szeretnek szép környezetben lakni - építsünk nekik parkokat, és a luxus-lakóövezeteket ne feltétlenül a szemétégető, a szennyvíztisztító és az atomerőmű közvetlen szomszédságába telepítsük. Kettő: szeretik a rendes közlekedést - küzdjünk a dugók ellen, mint a sebesült emberevő bengáli anyatigris, ne sajnáljuk a pénzt metróra, vonatra és autópályára. Három: szeretik a tisztességes egészségügyi ellátást - toljuk a pénzt zsákszámra a kórházakba. Négy: szeretik, ha a kölkeiket jó iskolákba járathatják - építsünk általános és középiskolákat, később egyetemet, szórjunk el pár könyvtárat is, és ne sajnáljuk tőlük sem a pénzt. Öt: szeretnek biztonságban éldegélni - rendőr minden sarokra, továbbá jól fizetett tűzoltók, és ne hagyjuk, hogy a szegényebb kerületek nagyon lepusztuljanak, mert ezekből a gettókból nő ki megállíthatatlanul a bűnözés. Hat: szeretik, ha az ingatlanjuknak magas az értéke - ha az előző öt rendben van, ezzel sem lesz gond, semmi nem rontja a szavazópolgár kedvét, befogja a száját, és boldog. Nagyjából eme igények állandó kielégítése a játék célja, és az általános népszerűségi indexünk is ezekből generálódik.

Hm. Egyre inkább úgy tűnik, Demszky atyánk valami extra cheattel nyomja ezt a játékot a való életben, mert Budapest Sim City-s igényei annyira nin-

> SZLENGSZÓTÁR

Előbb-utóbb minden játékfejlesztő csapat kitermeli a maga zsargonját, konyhanyelvét. Mivel a Maxisnál jelenleg több, mint kétszázan gyűrik az ipart, ez a jelenség fokozottan megfigyelhető, lássunk néhány példát ezekre a „szakkifejezésekre"!

„Timbuktu" - Ez volt a játék hivatalos bejelentés előtti kódneve, valamint a fejlesztők így nevezték az összes, játékban felépített várost.

„hagyma" – A hétvégi munka nyilvántartására egy hatalmas táblázat szolgált a Maxis iroda falán, a felirata „write in your own hours" („ide írd a saját óráidat"). Na most: az „own" szócska nagyon rondán volt írva, és valaki „onion"-nak, vagyis „hagymá"-nak olvasta; innentől kezdve a hétvégi túlóra neve egységesen „hagyma" lett a csapatban. Az elnevezés találó: a hétvégézéstől ugyanúgy sírnia kell az embernek, mint a hagymától...

„cohort", „exemplar" – Misztikus programozó-kifejezések, a pontos jelentésüket senki sem ismeri. Mindenesetre, ha valaki nagyon bennfentesnek akar tűnni a Maxisban, gyakran mond olyanokat felebarátainak fennhangon, hogy „szevasztok cohortok, hogy álltok az exemplarokkal?"

„megetetni a malacot" - Ha valamelyik programozó olyan hibát fejleszt a programba, amelytől az lefagy, köteles „megetetni a malacot", azaz egy dollárral hozzájárulni a csapat nagy malacperselyének tartalmához. Hogy a project végén mi lett a pénz sorsa, senki sem árulta el...

„túl 3K" – Vagyis túlságosan hasonlít a Sim City 3000-re - a végső érv minden olyan ötlet ellen, amelyik nem tetszik, vagy amelyiket az ember nem akarja megvalósítani.

„meglengetni a gumicsirkét" – Amíg adott objektum eljut a 3D-s grafikus tervezőprogramtól a játékig, egy csomó konvertáláson és exportáláson kell átesnie. Ha ilyenkor valami hiba csúszik a menetbe, és a végeredmény furán néz ki, a grafikus „meglengeti fölötte a gumicsirkét", vagyis újra végigcsinálja ugyanazt a folyamatot – ilyenkor általában az eredmény is kielégítő.

„Alvin hibája" – Alvin a Maxis egyik végtelenül jólelkű, halk szavú grafikusa, így ideális alany arra, hogy minden „gazdátlan" hibát ráfogjon boldog-boldogtalan, így viccesen el is ütve a hiba súlyát.

„Lick-betegség" – A Sim City 3000-ben Lick fagyis pavilonja volt az az épület, amelyik minden sarkon feltűnt (kisebb programhiba folytán). Ezért ha valamelyik épület túl gyakran szerepel a SC4-ben, arra mondják, hogy „Lick betegségében" szenved.







csenek kielégítve, hogy még – aztán mégis háromszor választották újra...
Azok a városrészek, ahol az említett mutatók magasan állnak, vidáman fizetik az adót, s ebből folyamatosan tovább bővíthetjük a várost. Ahogy egyre jobban állunk, nyílik meg a lehetőség (és jelentkezik az igény) újabb extra épületek üzembe állítására: építhetünk repülőteret, kutatóközpontot, sportpályákat, szállodákat... Külön kategóriát képviselnek a landmarknak nevezett turista-látványosságok, amelyek a lakóink egóját hizlalják, és ezzel párhuzamosan általános közérzetüket javítják: ezek valós látványosságok koppintásai, és igen jópofák, ha sikerül őket felépíteni. Kicsiny szívemet melegséggel tölti el a látvány, ahogy első számú városom, Kiskunbüdösbükkönyös-alsó határában a jobbról a Szfinx, balról a Szabadság-szobor köszönti a látogatót, aki az előtte tornyosuló Chrysler-palotától (na meg a szmogtól, de ez más tészta) alig tudja kibetűzni a domboldalban a gigászi „Hollywood" feliratot... Az extra épületek másik fajtáját a játék rewardnak, azaz jutalomnak titulálja, és mindegyik felépítéséhez kemény előfeltételeket szab (bizonyos népesség vagy népszerűségi szint elérése, x számú munkahely teremtése, ilyesmik); felépítésük egyszerre bónusz, mert a lakók örülnek nekik és/vagy adóbevételt termelnek, de növelhetik is a gondjainkat, közlekedési dugókat okozhatnak, növelhetik a környezetszennyezést és hasonlók. Ilyen jutalomépületből van vagy negyvenfajta: rádióadó, tévéstúdió, tőzsde, állatkert, stadion és még sokan mások.

SZAKSZERŰ SEGÍTSÉG. A helyzetünk még pontosabb átlátása érdekében a program mintegy 16-féle grafikonon illusztrálja áldásos működésünket (a globális bűnözési, légszennyezési, iskolázottsági adatokat az idő függvényében), illetve a játéktéren ugyanennyi jellemzőnek tudja megmutatni a városunkon belüli megoszlását. Ha ez nem elég, a lakók kis chat-ablakszerűségben folyton sápítoznak a különféle bajaikról, és ha nagy a gáz, felszólal a hét tanácsadónk egyike is. Ezek a tanácsadók nemcsak siránkoznak, de megoldási javaslatokkal is előállnak gond esetén: ha például a pénzünk mennyisége vészesen lecsökken, előpattan a pénzügyi tanácsadó, és javasolja, hogy emeljünk adót, vagy vegyünk fel kölcsönt – és a szövegére kattintva, mint egy HTML link, azonnal el is jutunk a megfelelő adóállítgató, illetve kölcsönfelvevő panelre, nem kell a menükben turkálnunk utánuk. Nagyon hasznos és elegáns megoldás!

KISEMBEREK A NAGYVÁROSBAN. Említettem már néhányszor a Simsszel való párhuzamokat, hasonlóságokat, de van egy igen konkrét összefonódás is a két játék között, ez pedig a SC4 harmadik játékmódja, a MySim mód. Ebben a módban a Simsben megteremtett és nevelgetett családjainkat tudjuk beimportálni a SC4-béli városunkba. Megmutathatjuk, hogy ki melyik házba költözzön be, és onnantól a sim önálló életet él: munkát szerez magának a Simsbeli képzettségeinek megfelelően, gyarapodik és szépítgeti a házát, vagy éppen ellenkezőleg, munkanélkülivé és hajléktalanná válik. Bárhogy is, a MySim módban összesen öt Sims-import városlakó életét követhetjük, ami egyrészt jó móka, másrészt sok tanácsot is kaphatunk

> THE SIMS ÉS KIEGÉSZÍTŐI



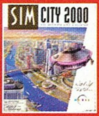
Minden idők legdurvább sikerű játéka: a minap fejtegette valaki a CNN-en, hogy a kiegészítőivel együtt már több, mint 800 millió dolláros (!) forgalmat generált világszerte. Igazából senki nem tudja megmagyarázni, mi a jó abban, hogy a saját szürke kis életünk hétköznapjait játszhatjuk a monitoron is – de a lényeg, hogy jó! A SC4 is sokat merített belőle, de ez meglepő módon egyáltalán nem vált a kárára.

1989 > SIM CITY



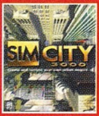
Az etalon városépítő játék, amellyel Will Wright először beírta magát a játéktörténelembe. A világ őszinte megdöbbenésére kiderült, hogy az ötlet, miszerint játsszuk el egyszerre a polgármesteri hivatalt, az APEH-et és a rendőrséget, messze nem olyan borzalmas, mint elsőre tűnik. Sőt: a tudományos alapossággal megírt városszimuláció a „gondolkodó felnőtt ember játékává" tette a programot.

1994 > SIM CITY 2000



Öt év kellett ahhoz a kollégáknak, hogy szelíd erőszakkal rábeszéljék Willt a folytatásra. A 2000-es részben a perspektíva felülnézetiről izometrikus 3D-re váltott, és felújították a kezelőfelületet is, maga a játék alapvető működése azonban e mögött szinte teljesen érintetlen maradt. Az eredmény: fél évig nem lehetett levakarni a best-seller-lista éléről.

1999 > SIM CITY 3000



Will és csapata másfél évig fejlesztette az első igazi 3D-s Sim Cityt, mire rájöttek, hogy túl nagy fába vágták a fejszéjüket. Kidobták az egészet, és kezdték elölről. Újabb másfél év múlva előálltak a 3000-es verzióval, amelyben megint csak a grafika feltupírozása jelentette a legnagyobb újítást. Hogy – hogy nem, a játékosokat ez megint nem érdekelte, és az év legnagyobb kasszasikerévé tették a játékot.



tőlük, hogy hogyan tegyük könnyebbé az életüket, amolyan Tiborcként tolmácsolják folyamatosan a nép gondjait felénk. Ha nincs Sims telepítve a gépünkre, az sem gond, egy raklap előre generált Sim közül választhatunk magunknak ilyen beépített embereket.

A MySimhez hasonló minijáték a diszpécsermód, ahol a rendőr- és tűzoltóautókat küldözgethetjük ide-oda a városban, praktikusan a tűz- és bűnesetek színhelyeire, de pillanatnyi elmezavarunkban akár hídblokádot is generálhatunk velük (pedig hogy megígértem a Mocsynak, hogy nem írok politikai célzásokat...)

További Sims-örökség a beépített képlopóval készíthető fotóalbum és a SimCityScape online közösség, amelyben a rajongók mutogathatják egymásnak a fotóikat, cserélhetik az eszmét és a városaikat. Ezt élesben ugyan nem sikerült kipróbálnom (lévén az EA jóvoltából két héttel a hivatalos megjelenés előtt kaptam meg a tesztpéldányt, tapsot nekik érte!), de a Sims tapasztalatai alapján igen zsúfolt és jó hangulatú hely lesz.

NAGYVÁROSI FÉNYEK. A Sim Cityhez hasonló építgetős stratégiai-manager játékoknak a kivitelezés hagyományosan nem az erősségük, a Maxisnál azonban az elmúlt években embertelen mennyiségű munkát fektettek abba, hogy ez a hagyomány megtörjön. A játék rengeteg fajta épületet vonultat fel, amelyek önmaguktól fejlődnek-szépülnek, vagy éppen pukkannak le, ahogy a lakók életszínvonala változik, ráadásul városaink három különböző építészeti korszakot átölelő különféle stílusokban pompáznak – a változatosság szemet gyönyörködtető, nem férhet hozzá kétség. A grafikai motor elviekben 3D-sre váltott az eddigi izometrikus öszvérmegoldásokról, a gyakorlatban azonban mégsem élvezhetjük a teljes mozgásszabadságot (az okokat két-három hónapja egy Maxis-kóder magyarázta el ugyanezeken a hasábokon, tessék visszalapozni a gyűjteményben!), négy nézőpontot, és változtatható zoomolási fokokat kapunk csak, ugyanúgy, mint a Simsben (még a kezelőfelület vonatkozó része is pixelre megegyező). Sokáig önkéntelenül is mozdult a kezem, hogy forgassam a kamerát, vagy közelebb zoomoljak, nagyon sajnálom, hogy ez a lehetőség kimaradt a játékból. Nekem a legközelebbi zoom is fájdalmasan távolinak tűnt, szívesen gyönyörködtem volna még közelebbi nézetből a városaim életében. A különféle katasztrófák és – főleg - a város éjszakai képe viszont igazán remekül festenek!

A zenék igen kellemesek, változatosak, bár ahhoz talán kicsit túl harsányak, tolakodók, hogy huzamosabb ideig hallgassa az ember anélkül, hogy zavaróvá váljanak (a huzamosabb időt itt súlyos órákban tessék érteni ám!). Szerencsére MP3-ból megy a móka, tehát némi barkácsolás árán a zene a saját ízlésünk szerintire cserélhető. A hangok is megérdemelnek egy erős négyest, a kivitelezés így a műfajhoz képest egészen kiemelkedő, de azért ne várjuk tőle az FPS-ek látványorgiáját.

A minimális gépigény a sorozat eddigi részeihez méltóan alacsony, de ez tényleg csak arra elég, hogy a program elinduljon. Ahhoz, hogy nagyobb felbontásokban (ami az átláthatóságnak is igen jót tesz) zavartalanul élvezhessük a játékot, a műfaj hagyományaihoz képest irritálóan erős vas szükségeltetik. Enyhén szólva mellbevágott, amikor 1,6 gigás proci és GF3 mellett zoomváltáskor a program még mindig szabad szemmel láthatóan dobálta ki a terepre az objektumokat egyesével... bár ez a játékélményt hosszú távon nem zavarja, egy morcos szemöldökráncolást azért megér.

POLGÁR – MESTER? Igen: abszolút (polgár)mestermű a játék! Az alapötlet, hogy az egyes épületek csak a saját környezetükben fejtik ki a hatásukat, és a sok kis helyi hatás összességéből alakul ki a teljes város élete, olyan szintű élethűséget kölcsönöz a játéknak, amilyenről az eddigi Sim Citykben nem is álmodhattunk. A helyi hatókörök maguktól értetődően rajzolják rá a várostérképre a maguk Rózsadombjait és nyolckerjeit – és logikus a gondok kezelése is: ott kell változtatnunk, ahol azok gyökere van - akár bulldózerrel és új városrészek építésével, akár a már meglevő erőink átcsoportosításával. A közlekedés modellezése szinte tökéletes (...jól szervezett úthálózaton. Össze-vissza épített utakon a szerencsétlen



autósok igen szánalmasan kóvályognak zsákutcából körforgalomba, és vissza), a csúcsforgalom és a dugók a kényesebb pontokon a szemünk előtt alakulnak ki. A MySim mód roppant jópofa, én csak a beépített isten móddal nem vagyok kibékülve: minek ilyen könnyen elérhető csalási móddal ingerelni a játékost?! A „rendelésre" bekövetkező katasztrófák ötlete is igen szerencsétlen, sokkal jobb lett volna a régi Sim City módjára állítgatni az egyes csapások bekövetkezési valószínűségét, mint ez a „na, akkor most ide kérek szépen egy vulkánkitörést" módszer. Jó lett volna, ha a szokásos vég nélküli játékmód mellett találunk pár konkrét „küldetést" is, ez már az első részben is benne volt, most vajon miért nem?

Mindezekkel a sirámokkal együtt a sorozat legjobb, legkiforrottabb tagját üdvözölhetjük a Sim City 4-ben, amely elképesztően széles eszköztárával a műfajra fogékony játékosoknak roppant hosszú távú, változatos szórakozást nyújthat. A játék jellegéből adódóan rettentő sokáig el lehet lenni vele mindig újabb és újabb stratégiákat és ötleteket kipróbálva, újabb és újabb kihívások elé állítva magunkat. Ha már mindent felépítettünk, mindenünk megvan, akkor is élvezetes csak üzemeltetni a várost, figyelni a sürgés-forgást, a lakók életét. Igényes, kiforrott, profi játék, ami alapján joggal jelenthetjük ki: ez az év is jól kezdődik! ■ **HANCU**



> ÉRTÉKELÉS

93%

grafika	22/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összhatás	5/5

PRO Végre új ötletek, a koncepció teljes újragondolása > Sok párhuzam és átvett ötlet a Simsből > Hihetetlenül sokáig el lehet vele szórakozni

KONTRA Indokolatlanul magas gépigény > A segíteni hivatott AI néha inkább hátráltat > Nincs igazi cél...

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII700, 256MB RAM, 1GB HDD, D3D

> ARÉNA

Sim City	92%
Sim City 2000	89%
Sim City 3000	90%

// WEBLAPÁT \\

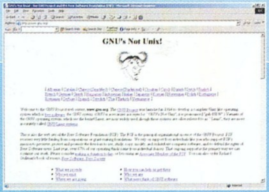
Nemrégiben azzal az ígérettel hitegettem mindenkit, hogy ha eljön a megfelelő pillanat, körbejárjuk a webet az open source szoftverek témakörében is. Nos, a pillanat még nem jött el, de nem tudom megállni, hogy ne essen szó róluk mihamarább. Amikor én személy szerint a szabad szoftvereket említem, akkor nem az a célom, hogy valamiféle operációs rendszerek közötti vitát robbantsak ki (mint azt sokan gondolnátok ilyenkor), hanem inkább a szabad szoftver filozófiájának és szemléletmódjának megismertetése és népszerűsítése, hiszen mindez már réges-rég átlépett mindenféle operációs rendszerek közötti szakadékot.

Mi is egyáltalán az, hogy „open source"? Erre a kérdésre itt találhatjátok meg a legrövidebb és legautentikusabb választ: **www.gnu.org/philosophy/free-sw.hu.html**, magyarán a szabadság fogalmának helyes értelmezése a kulcs a dolog megértéséhez; felejtsétek el, hogy mindez esetleg a szoftver árára vonatkozna, mert ez nem teljesen helyes így, de javaslom az imént említett website (**www.gnu.org**) alapos tanulmányozását. A GNU persze már specializált „vállalkozás", amely azzal a konkrét céllal indult útjára, hogy létrehozzák a Unix rendszer szabad változatát. Innen a név is, amelynek trükkössége ismételten feszegeti az emberi tűrőképesség határait: Gnu is Not Unix, vagyis a GNU nem Unix - mindenki átérezheti a rekurzív mozaikszavak rendkívüli leleményességét, bővebben itt: **www.gnu.org/home.hu.html**.



Lássuk tehát, merre irányozzuk a böngészőinket, ha a gigantikus méreteket öltő szoftverarchívumban óhajtunk keresgélni! Az egyik legnagyobb és egyben legjobb site a SourceForge, elérhető a **www.sf.net** webcímen. A méret itt számít: több mint 50000 szoftverprojekttel és félmillió felhasználójával a SourceForge méltán kiérdemelte a legnagyobb szabad szoftver fejlesztői site címét. A webfarm célja a különböző szabad szoftverek hosztolása és egységesített kezelése. Az idők során a site rengeteg nagyszerű szolgáltatással bővült, nekem például személyes kedvencem a „compile farm", vagyis a forráskód-fordító online gépezet. A szerviz célja, hogy az egyes fejlesztői csoportosulások az sf.net segítségével a weben keresztül képesek legyenek forráskódjaik binárissá varázsolására a különböző hardverarchitektúrákon, melyekkel jellemzően nem biztos, hogy mindannyiuk rendelkezik, teszem azt, nem biztos, hogy mindenkinek a szobájában ott figyel a jól megszokott x86 mellett a sparc, az alpha és a power PC is. Ez a szolgáltatás csak egy a sok közül, természetesen ott van még a projekteknek otthont adó file szerver (farm), a projektenkénti létrehozható levelezőlista (jellemzően mindegyik feladatot ellátó szoftver hosztolja saját magát, ez a legszebb az egészben), a forráskód-repositoryk (ezeket a CVS működteti, vagyis a "concurrent versions system", amely a de-facto szabványa a szabad szoftverek forráskódjainak karbantartására).





Ha böngészni óhajtjuk a hatalmas archívumot, megtehetjük kategóriánkénti listázással (ez a software map) is, de ekkor készüljünk fel rá, hogy egyhamar nem jutunk el a lista végére. Célravezetőbb ennél a kulcsszavas keresés, de persze ilyenkor már tudnunk kell, mi is az, amit keresni szeretnénk.

Ha úgy gondoljuk, hogy a szabad szoftverek csak és kizárólag a kopott farmeros, szemüveges programozók kiváltsága, akkor igen nagyot tévedünk, erre rögtön egy példát itt láthatunk: **developer.apple.com/Darwin**. Érdekes például tudni azt, hogy a Mac OS X alapjaiban változott meg, és az operációs rendszer alapját a 4.4 BSD rendszer képezi, egyszóval az Apple igencsak beleerősített a szabad szoftver vonalba, mint ahogy azt a FAQ-ban is olvashatjuk: **developer.apple.com/darwin/ps-faq.html**. Állításuk szerint a szabad szoftver modellje a leghatásosabb módja a fejlesztésnek adott típusú szoftverek esetén (tehát nem mindig!), valamint észrevették azt is, hogy rengeteg fejlesztő egész egyszerűen élvezi ezt a fajta szellemiséget, de ennek persze nem szükségszerűen kell azt jelentenie, hogy ezek a fejlesztők ingyen és bérmentve dolgoznának, valamint vacsorára csak sült Apache konfigot esznek perl modulokkal...



Mióta egyébként a Microsoft útjára engedte legújabb fejlesztői platformját, a .NET frameworköt, gombamód szaporodnak a szabad szoftver elvén működő programok Windowsra is (naná, hiszen külön zagyváló szoftvereket kell alkalmaznunk, ha nem akarjuk a forráskódunkat kiadni a kezünkből), ami reményeim szerint csökkenteni fogja a Windows mostani rossz megítélését mindenki számára. Természetesen a MS továbbra is valami gonosz ellenségnek tekinti a szabad szoftvert, szerinte ugyanis ez a hozzáállás a piac végét jelentheti egy idő után, de ez mit sem érdekli igazán a szabad szoftvereket megalkotó programozókat! Itt egy érdekes cikk erről: **maccentral.macworld.com/news/0109/06.opensource.php**



Végül ömlesztve néhány böngésznivaló site: **www.onlamp.com** (linux-apache-mysql-php), **www.freshmeat.net**, **www.osdn.com** (szabad szoftver fejlesztői hálózat), **slashdot.org** (hírportál, az egyik legjobb!) ■ **IWO**







Fejlesztő: Creature Labs > **Kiadó:** Konami > **Web:** www.creaturelabs.com

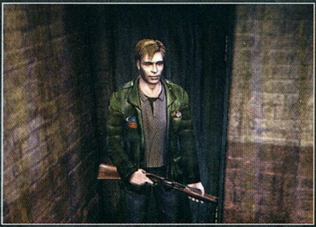
SILENT HILL 2

Az Xbox megjelenése óta számos olyan játékot konvertáltak át PC-re, melyről azt gondoltuk, hogy soha nem fog elkészülni a számítógépes változata. Igaz ugyan, hogy a konzolváltozatok üzleti okokból jóval előbb jelennek meg, de ez igazából semmit sem von le az értékükből. Erre a legjobb példa a PlayStation-tulajdonosok egyik legerősebb címe, a Silent Hill 2. Az eredeti változat 2001. szeptember 25-én jelent meg kizárólag PS2-re. Aztán jött a kibővített Xbox verzió új befejezéssel és egy alküldetéssel 2001 decemberében. A PC-s változat rá egy évre került a boltokba, minimális változtatásokkal. A mentéspontok helyett PC-n bármikor lehetőségünk lesz menteni, sőt még a roppant kényelmes gyorsmentés funkció is helyet kapott. Újdonság továbbá a felbontás állíthatósága is, megfelelő videokártya esetén akár 1600*1200-as felbontásban is élvezhetjük a játékot. Az opciók között lehetőségünk nyílik bekapcsolni a „noir" effektet. Ekkor az egész kép szemcsés lesz, mint valami rossz minőségű kópia egy régi filmről. Igaz ugyan, hogy ez sokat ad a hangulathoz, de a látványt meglehetősen rombolta, így kikapcsoltam.

TÚLÉLŐ HORROR: JAPÁN MÓDRA. Készüljünk fel rá, hogy ez nem az a szokványos túlélő horror, mint amilyeneket az euro-amerikai játékoktól megszokhattunk. A Silent Hill 2-ben nem a vér és a csonkolt testrészek adagolásával kívánják a frászt hozni a játékosra. A lényeg a mesterien kitalált történeten és az állandó bizonytalanságon van. A Silent Hill 2-ben soha nem tudhatjuk, hogy milyen meglepetésben rész részünk a következő szobában. Nagyon eltalálták a félelemkeltés eszközeit is. A sötét folyosón sétálva gyakran hallunk furcsa zajokat vagy éles sikolyokat. Éjszaka, leoltott villany mellett ez különösen ijesztő, főként akkor, ha először játsszunk a játékkal. Nagyon jól eltalált a program képi világa, a több mint egy éve lakatlan város puszta látványa is lelombozó. Ehhez jön még hozzá a sűrű, gomolygó köd és a természetellenes sötétség, a hangulat máris adott a horrorjátékhoz. A Silent Hill 2-ben összesen hat különböző befejezést hozhatunk elő, ezek részletes leírását megtalálhatjátok a végigjátszásban. A történet teljes megértését a készítők a játékosok fantáziájára bízták (leginkább a Twin Peaks sorozatra emlékeztetett). Nincs szájba rágós magyarázkodás, az apró részletekből kell összeraknunk a teljes képet. Elmarad a boldog befejezés is, a Silent Hill 2-ben nincs „happy end", hiába győzzük le a főellenséget, semmit sem oldunk meg.

SZÖRNYEK ÉS AZ ELLENSZEREK... Furcsa mód viszonylag kevés ellenféllel kerülünk szembe a játék során. Az utcákon lassan tántorgó zombik, mozgó lábszörnyek és óriási svábbogarak riogatják



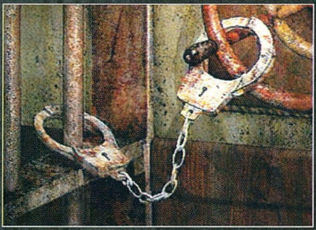




a gyanútlan látogatókat. Új ellenfelet csak a kórház felderítése közben találunk: a vasrudat lóbáló, arcnélküli nővérkéket. Bármilyen meglepő, ezzel be is fejeztük a közellenfelek felsorolását, az összes többi szörny főellenség. Ezek közül talán a legfélelmetesebb a piramisfejű élőhalott, vele többször is összefuthatunk menet közben. Őt csak a játék végén intézhetjük el végleg, egészen addig menekülnünk kell előle. Fegyverek terén sincs túl nagy választék, négy közelharci és három távolsági lőfegyver áll csak a rendelkezésünkre. A Silent Hill jellegéből adódóan a leggyengébb fegyverekkel is győzhetünk: aki úgy gondolja, egyetlen pisztollyal is legyőzheti a fődémont. A sörétes puska és a karabély jóval hatékonyabb, közelről elegendő egyetlen lövés az átlagszörnynek.

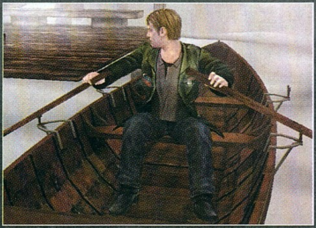
A JÁTÉKMENET: EZT BIZONY SZOHNI HELL. A Silent Hill 2 mesterien ötvözi a kaland- és az akcióelemet végig a játékban. Első nekifutásra állandó frászban vagyunk, soha nem tudjuk, mi ugrik elő a következő szobából. Rejtvények terén sincs a programnak szégyenkeznivalója, a legnehezebb szinten a klasszikus kalandjátékokat idéző feladványokat kell megoldanunk. A készítők gondoltak a nem hardcore játékosokra is, az akciórészekben négy, a rejtvényekben háromféle szint közül választhatunk az indulásnál. A tiszta játékidő az első végigjátszás során úgy 8-10 óra (a Fate: Gates of Dawn 170 órájához ez bizony nagyon kevés), azonban a hatodik végigjátszás után már 2 óra alatt is el lehet jutni a játék végére. Ezt a rendkívül kevés játékidőt a hatféle befejezés valamelyest kompenzálja: bizonyos cselekedeteink hatására egészen más vége lesz a történetnek. Ezt a túl rövid játékidőt hivatott növelni még a mellékküldetés is, amelyben Máriának kell megoldania egy kísértetház titkát.

A városban kóborolva úgy érezzük, hogy teljes a szabadságunk, ez azonban kicsit csalóka. A készítők bizony alaposan behatárolták a bejárható terepet útlezárásokkal, lerombolt hidakkal és zárt kerítésekkel, igazából csak arra mehetünk, amerre a történet engedi. Néha bizony a játék meglehetősen monoton, ahhoz, hogy átszeljük a várost, néha percekig futnunk kell. Változatosabb a helyzet az épületekben (az egész városban négy épületbe mehetünk csak be), a szokványos szörnyhentelésen kívül itt már agytornában is részt vehetünk. A









leggyakrabban különféle kulcsokat kell megkeresnünk, hogy a zárt ajtókat kinyithassuk, de az sem ritka hogy egymáshoz nem illő tárgyak összekombinálásával kell valami egészen elvont eszközt létrehoznunk.

A KIVITELEZÉS: EGÉSZEN PROFI. A minőségi japán játékok mindig is kiemelkedtek az átlagmezőnyből, elég, ha csak a Final Fantasy sorozatra gondolunk. A Silent Hill 2 mind grafikában, mind zenében maga mögé utasítja a játékpiacot elárasztó középszerű alkotásokat. A fekete-fehér filmeket idéző grafika megalapozza a hangulatot, a csodás, filmzenéket megszégyenítő muzsika hallatán teljesen úgy érezzük, hogy mi is a történet szereplői lettünk. A történet bizonyos pontjain kiválóan összeszerakott animációkat láthatunk, a készítők minden dicséretet megérdemelnek. A menürendszer egyszerű, mondhatni puritán, de a célnak kiválóan megfelel. A felvehető tárgyak gyakran a legfélreesőbb sarkokban lettek elrejtve, de egy ügyes huszárvágással ezt is megoldották. A főhős minden esetben arra fordítja a fejét, ahol felvehető tárgy található. A rejtvények megfejtése nem minden esetben logikus, sokszor csak úgy tudunk továbbjutni, ha az összes kombinációt kipróbáljuk.
Az irányítás billentyűzetről kicsit nehézkes, a játékon végig érződik, hogy eredetileg gamepadre írták. Lassan érdemes lesz egyet beszerezni, a hírek szerint egyre több konzolátirat lesz a jövőben. A Konami a közeljövőben két nagy nevet is megjelentet PC-re (Shadows of Memory, Metal Gear Solid: Substance). Az MGS: Substance egy az egyben az Xbox-verzió átirata lesz, bízzunk benne, hogy a portolásért felelős cég legalább olyan jó munkát végez, mint a Silent Hill 2 esetében. ■ **MOCSY**

> **ÉRTÉKELÉS**

91%

grafika	22/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	14/15
összhatás	5/5

PRO Félelmetes hangulat › Hatféle befejezés › Az akció-és kalandelemek remek ötvözése

KONTRA Rövid játékidő › Megmagyarázhatatlan fagyások › Sok felesleges futkározás

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII700, 128MB RAM, 1,8GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Resident Evil 3	75%
Resident Evil 2	72%
Alone in the Dark 4	80%



EverQuest: Planes of Power

Milyen gyorsan peregnek a percek, lassan már negyedik éve annak, hogy Norrath földjén kalandozhatunk. Hogy repül az idő, mennyit változott e birodalom az évek alatt! Vajon az 1999. március 16-án megjelent EverQuest alkotói gondoltak-e rá, hogy 4 év múlva birodalmukban több mint négyszázezer kalandozó barangol majd, s e világ egyre bővül, mert bővülnie kell, hiszen a hőssé nőtt felfedezői egyre erősebbek és hatalmasabbak lesznek? Talán csak remélték, hogy így lesz...

Immáron negyedik kiegészítője jelent meg annak a programnak, amelyre azok, akik kezdettől fogva játszanak, már legalább 500 dollárt költöttek. Döbbenetes, nem? Ahhoz, hogy ezeket a magas szintű játékosokat megtartsák az egyre növekvő konkurenciaharcban, a Shadows of Luclin kiegészítő nem volt elég, bármennyi újítást hozott is. Így a fejlesztők megalkották az új síkokat, melyeken 2002 tele óta harcolhatunk vállvetve, új kihívásokat keresve, tovább feszegetve a kalandozók és Norrath határait.

A TUDÁS SÍKJA. A Ruins of Kunark volt eddig az egyetlen kiegészítő, melyet az alapprogrammal együtt adtak ki. Most ezt a sort folytatja a Planes of Power is, melyet nemcsak már meglévő programunk lehetőségeinek bővítésére, hanem új account létrehozására is használhatunk (az egyik azonban kizárja a másikat). Bár a PoP zónáinak nagy része csak magas szintű karakterek számára elérhető, mégis érdemes kezdő karakterek számára is megvásárolni, mert a Tudás síkjáról a megfelelő mágikus könyvek megérintésével elérhető Norrath bármelyik városa!

Tipp! A legegyszerűbb, ha karaktereddel ide kötöd magad (bind), így innen könnyen megközelítheted bármelyik területet, és beállítottságodtól függetlenül biztonságban vagy.

A program feltelepítése után a tapasztalt karakterek a Tudás síkján kezdhetik meg kalandjaikat. Ebben a zónában nincsenek csaták, még egymással sem lehet küzdeni (PvP), ezzel szemben rengeteg új küldetést találhatunk, rengeteg kereskedő portékájából válogathatunk, és minden karakterosztály találhat itt legalább két mestert is, aki segítheti tudása gyarapítását. Itt vannak azok a magas szintű – osztályok szerinti – karakterek is, akik a későbbi harcok során szerzett különleges pergamenekért (ethereal, spectral) magas szintű (60+) varázslatokat adnak, melyek ugyan nem feltétlenül karakterednek valók, ám cserélhetők vagy értékesíthetők.

Érdekesség! E bűvigék némelyike akár 1 millió platinát is megér most a piacon.

A PRÓBÁK IDEJE. Míg a Tudás síkjára bárki beléphet, a többi új zóna csak magas szintű karakterek számára (46+) megközelíthető. Bár a Nyugalom (Plane of Tranquillity) síkja még biztonságos, a többin már csoportosan érdemes közlekedni. A PoT-ról alapesetben négy újabb tér közelíthető meg (Plane of Disease, Plane of Nightmare, Plane of Innovation, Plane of Justice). Ahhoz, hogy a többi síkot is elérhessük, próbákon kell megfelelnünk, melyek jutalmaként a küldetést adó karakter (NPC) úgynevezett flageket ad elismerve, hogy tudásunk és szintünk megfelelő ahhoz, hogy a még nehezebb követelményeket támasztó síkokra lépjünk. Az első ilyen próba az Igazság síkján van, egy mindössze hat főből álló csapat léphet be ide. A csoportot 4 hullámban, 4 szörny támadja meg, s ezeket időre kell megölni. Az arénamester minden szörnyre 20 másodpercet ad, és ha a próba nem sikerül, azt ajánlja, gyakoroljunk még egy kicsit... Ha viszont a negyedik hullámot is sikerül túlélni, megjelenik Prime Executioner Vathoch, akinek a legyőzése komoly koncentrációt és csapatmunkát igényel. Ha sikerrel vettük ezt az akadályt, akkor kis rohangálás és megfelelő NPC-kel való beszélgetés után megkapjuk azt a flaget, mellyel két újabb zónába léphetünk (Plane of Storm, Plane of Valor).





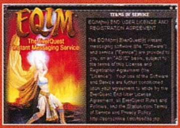








EQ IM. Már a kiegészítő megjelenése előtt megjelent néhány olyan „apróság", amely megörvendeztette az EverQuest-játékosokat. Az egyik ilyen az EQ IM, amelynek segítségével egy ICQ-szerű programmal beszélgethetünk, kapcsolatban lehetünk játszó barátainkkal, mig mi nem vagyunk Norrath-ban. Az üzenő program használatához mindössze egy aktív hozzáférés (account) szükséges.



MP3 LEJÁTSZÓ. A játékon belül választható zene nagyban növelheti a hangulatot, és végre nem kell kilépni a választott zene megszakításához, illetve lecseréléséhez. Ha már a program zenéje nem annyira fényes, legalább lehetővé tették, hogy kalandozás közben, hangulatunktól függően, kedvünkre válogassunk gyűjteményünkből.

EQ ABLAKBAN. A 2003. január 9-ei patch után már nem űzött vad az, aki ablakban játssza a programot, hanem ezt hivatalosan is megteheti (alt+enter). A funkció még kisebb hibákkal ugyan, de már működik.

Így haladhatunk szép lassan előre, küldetésről küldetésre, hogy felfedezzük Norrath új síkjait, melyek mindegyikén jól szervezett csapatmunkára van szükség az életben maradáshoz. A feladatok változatosak, látványosak és szórakoztatók is, az új területeken zsákmányolható tárgyak pedig ámulatba ejtők, nagy részük azonban nem értékesíthető vagy cserélhető (no drop).

CSEMEGÉK. Szakmák. Norrath világa szerencsére nem csupán a harc és a küzdelem színtere. Számos kalandozó fejleszti a megtanulható szakmák (tradeskill) valamelyikét (kovácsolás, főzés, varrás, ékszerészet stb.), és ők most ismét számos új, igen hasznos receptnek örvendezhetnek. Ez utóbbi szempontból a kiegészítő rendkívül értékes, már érdemes nem csak a küldetések, hanem a kereskedelmi érték miatt is szakmát tanulni.

AA képességek. Már az előző kiegészítőben megjelent a karakterosztályonkénti különleges képzettségek lehetősége, s ez most tovább nőtt-bővült. Ezek a tulajdonságok komolyan megnövelhetik hőseink tudását a harcokban és a szakmák megtanulása terén is (pl. ha egy jártasság szintje elérte a 250-et, és szeretnél egy másikat is mesterszinten megtanulni, az eddig 200-ban maximált értéket megnyithatod 3 AA pontért. Így akár az összes szakmát megtanulhatod mesterszinten!).

Temető. Ha karaktered a síkokon meghal, teste kb. negyedóra múlva a zóna temetőjében jelenik meg. Igaz, ekkor már nem elmozdítható, ám egy pap itt biztonságban tudja éleszteni. Ennek jelentőségét azt hiszem, csak Norrath kalandozói fogják fel... :)

Raid ablak. Mivel az egész PoP kiegészítő a csapatmunkára van kihegyezve, így készült hozzá egy különleges ablak is, melyben összeállítható a közösség, amelyik az adott területen részt vesz a harcokban. Így a tapasztalati pont már nem csak a hatos csapatokon belül oszlik meg!

Szinthatár. Bár a végére hagytam, ám nem fontossági szempontból, hogy az új kiegészítőben végre átléphető a 60-as álomhatár, a karaktereink további 5 szintet fejlődhetnek (61., 63. és 65. szinten új titulust is kapnak).

SOSEM LESZ VÉGE? EverQuest. Találó név. Bár már készül a második rész, és közeleg az egyik legnagyobb rivális megjelenése is (SWG), mégis bűvölethez hasonlítható ez az egész. Jómagam is abbahagytam már egyszer 2 hónapra, de be kell vallanom, visszaestem. Hiányzott Norrath, a világ, úgy, ahogy én megélem - hiszen itt is lehet többféleképpen játszani; magányos vándorként, közösségi aktivistaként, felfedezőként és pénzharácsolóként, kinek hogy tetszik.
Ha valaki azonban ráérez az ízére, nehezen hagyja el a világot, mely időről időre megújul, vonzó marad még akkor is, ha nem annyira szép, még ha a letűnt korok hajnalán annyira más is volt minden... A Planes of Power csak teljesebbé tette mindezt, jó szívvel ajánlom új és tapasztalt kalandozóknak is. ■ **LILY** (THX YAMAEL)

> ÉRTÉKELÉS

83%

grafika	21/25
zene/hang	10/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO Végre egy kiegészítő, amely az alapvilággal jött ki, így önmagában is használható > Előrelépést jelent a világ városainak gyors elérési lehetősége.

KONTRA A magas szintű, rendkívül tapasztalt karakterek nagyon hamar kimerítik a lehetőségeket.

> CD MELLÉKLET
csalás **háttérkép** javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY
PII400, 256MB RAM, 450MB HDD, D3D

> ARÉNA

Eq: Ruins of Kunark	87%
Eq: Scars of Velious	81%
Eq: Shadows of Luclin	83%

THE SIMS ONLINE

Fejlesztő: Maxis > **Kiadó:** EA > **Web:** www.thesimsonline.com



Utoljára, ha jól emlékszem, a Pool of Radiance esetében fordult elő, hogy a játékról bétateszt alapján igen lelkes bemutatót írtam, majd amikor a teljes verzió megjelent, egyre csalódottabban folytattam a tesztet, míg végül be kellett ismernem, reményeim nem váltak valóra. Sajnos így jártam a The Sims Online-nal is, bár itt jobb a helyzet, mert a játék folyamatosan változik, egyensúlyozódik, így van rá remény, hogy idővel jobb, értékesebb lesz. Ez a teszt tehát a decemberi-január eleji helyzetkép, és az is bizonyos, mire ezek a sorok megjelennek, számos dolog megváltozik remélhetőleg a játékélmény növelését előtérbe helyezve.

BÉTA VS 1.151.16. A tesztközpontban már a 172-es verziót nyüstölik, de mi, egyszerű földi halandók még a 151-essel játszunk. Nem panaszképpen mondom, hiszen már ebben is rengeteg változás van a bétateszthez képest. Mivel feltételezem, hogy olvastátok a játékról írt bemutatómat (Gamer 2002/03), ezért az újdonságokra, változásokra, illetve az ott kimaradt dolgokra helyezném a hangsúlyt, már csak azért is, mert rengeteg ilyen van.

Az első újítás, hogy amikor új nap kezdődik simünk életében, minden tulajdonsága a maximumon van, tehát tettre kész, nincs semmi gond vele. Máris lehet tehát pénzt keresni vagy tanulni (az állapotjelzők ekkor el is kezdenek folyamatosan, szép lassan csökkeni). Ebből következően éhen halni most már teljességgel lehetetlen, ráadásul már a legtöbb házban a kaja ingyen van a megváltozott bevételi feltételek miatt (erről később).



A következő igen fontos változás, hogy a szociális akciókhoz szükséges az, hogy a kiválasztott partner elfogadja a közeledést. Ez a bétateszt végén kezdett formálódni, a játékosok nagy megelégedésére, bár ez nem túl életszagú, hiszen legtöbbször a pofonok nem úgy csattannak el, hogy aki kapja, előtte jóváhagyja azt...

A bétateszt idején nem volt annyira szükség a közösségi cselekvésformákra, mint most, ugyanis a szociális állapotjelző leginkább ezektől ment fel, bár még mindig vannak olyan csoportos tevékenységek, amelyek szintén erre szolgálnak (biliárd, buborékfújás stb.). A bevett gyakorlat az, hogy akinek ilyesmire szüksége van, egyszerűen megkér valakit, hagy ölelgesse már egy kicsit, vagy táncolhatnak is, aztán mindenki tanul vagy dolgozik tovább. Nem változott az, hogy ha valakivel bizalmasabb viszonyba kerülünk, új szociális lehetőségek nyílnak meg, de ezeket ritkán használják (inkább csak a szerelmi fészek megjelölésű helyeken).

A játékosok közti kereskedelem is megújult. Ezeket az akciókat most biztonságosan, új ablakban bonyolíthatjuk, és az ügylet csak akkor zajlik le, ha mindkét fél egyetért. Lehet ez akár tárgyak cseréje vagy egyszerű adásvétel is. A portéka adatait mindkét fél megnézheti (hiszen nem mindegy pl., hogy az mennyire használt, mert ettől függ az értéke is).

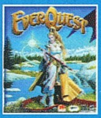
Még egy fontos újítást említenék meg itt (a többire is sor kerül hamarosan a részletek közt), mégpedig azt, hogy az ingatlan típusát már sokkal változatosabb palettán adhatjuk meg, és ennek megfelelően a város-

> 1996 – SETTLERS II



Az első program, amelyik mellett lehetett szundikálni, vagy éppen takarítani, de mégis élvezetet nyújtott, számomra a Settlers II volt. Persze, ha az ember akarta, ezt is figyelhette-csodálhatta naphosszat, de egy tekintélyesebb birodalom kialakításához (nem a küldetések teljesítéséhez) igen sok játékidő kellett, és ebben bizony volt bőven holtidő.

> 1999 – EVERQUEST



Amikor nálam a Sasa először meglátta ezt az MMORPG-t, azonnal közölte, hogy ez egy vizuálisan felturbózott csevegő program. Ma már a látványt is szidja rendesen, ám abban, amit mondott, van igazság, bár Norrath világában életveszélyes lehet a karaktert magára hagyni, és szerencsére jóval többről van szó, mint csevegésről.

> 2002 – ROLLERCOASTER TYCOON II



Írhattam volna másik tycoon programot is, hiszen mindegyiknek van olyan szakasza, amikor egyszerűen nincs mit tenni, várni kell, míg elegendő tőke termelődik. Igaz, a nem megfelelően befektetett pénz itt komoly veszteségeket is hozhat. A gondos játékos ebben az időszakban a parkban kószáló látogatók statisztikáit böngészi.

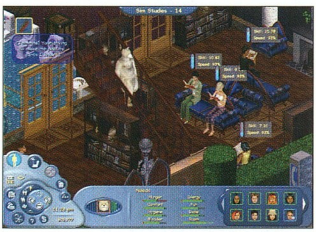
térképen is jóval több kategória legjobbjai közül választhatunk attól függően, mivel akarjuk elütni az időt. Néhány példa: pénzszerzés, képességfejlesztés, szórakozás, románc, játékok. A tárgylimit miatt lehetetlen, hogy egy helyen minden profi szinten meglegyen, ezért érdemes is specializálódni.

PÉNZ ÉS SZAKÉRTELEM. Jelentős változások érintették a pénzszerzést és a képességek fejlesztésének menetét is.

A játékban kezdőtőkénk tízezer simoleon, ami ugyan már több, mint a bétatesztben kapott hatezer, de még mindig nem elég szinte semmire. A telekárak ugyan nem változtak (kb. 3000), ám számos más dolog igen. Karakterünk ugyanis vagy











pénzt keres, vagy képességeit fejleszti, a kettő együtt jelen pillanatban nem megy. Cserébe, ha az adott pénzkereseti típushoz kapcsolódó képességünk szintje magas, jóval többet kapunk, mint kevésbé gyakorlott játékostársaink. De ez még semmi, mert ha ugyanazt a tevékenységet többen végzik, azért is bónusz jár. Így ha például több mint hét játékos készíti lelkesen a kerti törpéket, akkor mindannyian többet keresnek, így aki teljesen gyakorlatlan, az is kaphat annyit, mint az, aki egyedül dolgozik 10-es skill ponttal. A házigazdák természetesen mindenből kapnak részesedést, de ez fix összeg, így a képzettség haszna minden esetben a játékosé.

Most éppen nem divat a pizzakészítés és a pinata püfölés sem, sokkal inkább feladványok megoldása a táblánál, vagy a „kerti törpe parti" a menő. Van egy logikai játék (code), amelyet legfeljebb 3-an játszhatnak; ez is jól jövedelmez, ha mindenki viszonylag magas szintű (7+) az adott területen, ahol ő van (body, logic, mechanical), de ez is halál unalom egy idő után, mert általában az egyik játékos dirigál, a többi csak mint a gép nyomja a megadott betűt. A labirintus játék (maze) szórakoztató, és most éppen egész jó bevételi forrás is, mert ebben az egyik játékosnak ki kell vezetnie a másikat a labirintusból úgy, hogy ő nem tudja, az hol van (csak a színes négyzetekkel tarkított labirintust látja), míg a másik az adott hely paramétereit írja le (milyen színen áll, és merre lát falakat).

A képességek fejlesztése halál unalmas, de több módon is történhet (pl. body fejleszthető táncolással, úszással és kondizással is), és minél többen gyakorolják ugyanazt (azonos területen, de nem muszáj azonos eszközzel!), annál gyorsabban megy. Így a sebesség akár 99% is lehet. A trükk az, hogy ha a karakter összes képességpontjainak száma meghaladja a tizet, akkor azok lassan, de biztosan elkezdenek csökkenni, így vagy egy területre kell szakosodni, vagy folyamatosan fejleszteni kell azt a kettőt-hármat, amit választottál. A slágerképességek általában a legjobb pénzszerzési módok függvényében változnak.

Sajnos az egész játékidő tulajdonképpen azzal telik, hogy pénzt keresel, vagy képességet fejlesztesz, lehetőleg ott, ahol sokan vannak, és tűzoltásszerűen ellátod karaktered fizikai szükségleteit. Ami a leginkább kétségbeejtő, hogy mindeközben a játékosok legalább 70 %-a AFK (away from keyboard), tehát nem ül a gépe előtt, még csak nem is beszélget vagy ilyesmi (bevallom, nemegyszer én is ilyenkor porszívóztam, vagy takarítottam le az asztalt).

KÜLÖNÖS KOMMUNA. Egy ingatlanon mindig egyetlen tulajdonos, és legfeljebb hat szobatárs lakhat. Így ha mindenki otthon van, még nyolc látogató érkezhet a házba. A házigazdák általában gondosan megválogatják, kikkel kerülnek tartósan egy fedél alá, hiszen anyagi érdekük, hogy az oda látogatók rendszeresen visszatérjenek.

A program ugyan figyelmeztet a lakóközösségekhez való csatlakozás szabályaira, ám általában az ingatlan tulajdonosának egyéni feltételei is vannak. Tudni kell azt, hogy ha a játékos valahova társbérlőként beköltözik, később nem hagyhatja csak úgy ott a lakást, a kiköltözés egyelőre jóval bonyolultabb. Egyszerűbb eset az, ha a házigazda kívánja őt kirúgni, mert ezt megteheti minden indoklás nélkül. Ám ha a lakótárs kíván távozni, például a házigazda tudta, vagy hozzájárulása nélkül, előtte új lakhelyet kell találnia, legyen az akár új társbérlet, vagy saját telek. Otthontalan többé tehát nem lehet (kivéve, ha méretes adóssága miatt kirúgják)! Ezért ajánlom, először mindenki élvezze ki a szabad, kötetlen életet!



Természetesen a szobatársi titulus nem értéktelen, ebben a pozícióban is vannak helyi kiváltságok: kitilthatunk simeket az ingatlanról, elhelyezhetjük adománygyűjtő üvegeinket, birtokolhatunk a telken legfeljebb száz tárgyat, használhatjuk az azon lévő különleges eszközöket (tűzhely, mikro, DJ-szett stb.) és nem utolsó sorban részesülünk a bevételekből is.

> **FANATIKUS OLDALAK**
>
> Bár a TSO honlapján feltüntetett rajongói honlap-lista első látásra soknak tűnik (hiszen több mint száz van), ez ne tévesszen meg senkit. Ezeken a honlapokon ugyanis a városok lakóközösségeinek oldalait olvashatjátok. Igazán érdekes olvasmány, események, élménybeszámolók, meghívások (rendezvényekre – pl. esküvő, buli stb.), állásajánlatok (keresnek táncosokat, takarítónőt, VIP kísérőt (!), szakácsot, és már most krupiét a majdani kaszinókba), szobatárskereső. Szóval van itt minden. Ha valakinek szerencséje és ideje van utánajárni, igazán jó közösséget vagy melót is kifoghat.



ADÓ. Az adózás, a bevételeinkből levont sarc természetesen ezt a játékot sem kerülheti el. Az ingatlanok bevételeihez költségek is társulnak. Jelenleg az adó a ház méretétől és az ott lakók által otthon töltött játékórától függ (ha legalább egy lakó nincs otthon, az ingatlan más játékosok által sem látogatható). A kiadások a számlaablakban jelennek meg, és ezeket lehet automatikusan is fizetni (például hetente). A lakótársak kifizethetik egymás számláit is, ám ha valaki tartozik, nem vásárolhat új tárgyakat (a régieket eladhatja, esetleg ebből rendezheti tartozását).

Ha valaki sokáig nem fizet, akkor a pénzét automatikusan levonják készpénzéből, vagy ha nincs, neki, akkor az is elképzelhető, hogy az utcára kerül, és a tartozása a többi lakótárs között szétoszlik. Ha nincs ilyen (tehát ő a házigazda), akkor bizony elveszti az ingatlant, és a tárgyai a „zsebébe" (inventory) kerülnek.

CSEVEGÉS. Ha másban még nem is, ebben aztán a program tényleg profi. A 3D-ben megjelenő világ az adott ingatlan, ahol vagyunk. Itt egyszerűen buborékokban bukkannak fel azok a szövegek, amelyeket a köz számára mondunk. Ám lehet magánbeszélgetni és levelezni is, ha az ismerősünk esetleg éppen nem online. A TSO-ban is létrehozhatjuk barátaink listáját, illetve azokét is, akiknek üzeneteiről nem is akarunk tudomást szerezni.

Itt említeném meg, hogy ha valaki hosszasan távol van a billentyűzetétől (AFK) úgy, hogy ezt a funkciót a játékban nem kapcsolta be (ekkor a karaktere mester jógi módjára lebeg), akkor a program egy idő után automatikusan kilép vele a városképhez.

TIPPEK TRÜKKÖK. Egy napról napra változó játékhoz meglehetősen nehéz tippeket adni, ezért leghasznosabb használni a hivatalos helprendszert (thesimsonline.custhelp.com), és böngészni a fórumokat, ahol a fejlesztők rendszeresen válaszolnak a feltett kérdésekre (ez nagyon pozitív!).

A legfontosabb, hogy időt kell szánni arra, hogy az ember beilleszkedjen. Eleinte érdemes vándorló életmódot folytatni, fejleszteni a képességeket, ismerkedni és pénzt gyűjteni. Jól jövedelmező birtok építését csak csoportosan lehet megvalósítani, így el kell dönteni, belevágsz-e egy ilyenbe, vagy inkább csatlakozol valamelyik lakóközösséghez.

Nagyon sok a csaló, aki lehúzás céljából bevesz, általában néhány ezer simoleont kér, majd pár nap múlva már ki is rúg vélt otthonodból. Érdemesebb tehát azonos értékben tárgyakat vásárolni (akár a házigazda rendelése szerint), mert ezeket ilyen kellemetlen esetekben automatikusan magaddal viszed majd a "zsebedben".

SUMMA. Érdekes, hogy a TSO eladásai akadozva indultak, pedig a megjelenés előtt nem csak az online magazinok voltak tele vele, hanem olyan lapok is írtak róla, mint a USA Today, a TIME Magazine vagy a Boston Globe. Mindezek ellenére az első hétvégén mindössze 12000 példányt adtak el – mintha a játékosok megérezték volna, hogy ez a program még nem az a program...

Engem ez meglepett, hiszen amióta csak megjelent, a The Sims, illetve valamelyik kiegészítője minimum ott van a tízes toplistákon, méghozzá igen előkelő helyen. És bár az év utolsó napján a hivatalos sajtóközlemény szerint több mint ötezer (nem tévedés!) szilveszteri bulit tartottak a TSO városokban, ennek ellenére ez a sims nem került fel a decemberi legjobbak közé. Márpedig ahhoz, hogy a The Sims Online 25 milliós beruházása megtérüljön, legalább 200000 regisztrált és fizető játékost kellene, ehhez azonban úgy tűnik, változtatásokra lesz szükség. Ám szerencsére ezt az EA is tudja, érzi...

KÖZELJÖVŐ. A várt siker elmaradt tehát, egyelőre. A játékosok száma a mai napig nem éri el a százezret, még úgy sem, hogy a több mint nyolcvanezer bétatesztelő (kb. 43% nő) 1 héttel tovább játszhatott, valószínűleg pont a tervezettnél jóval alacsonyabb szintű eladások miatt. Információim szerint az alapítók közül (karakterképernyőjükön külön kis ikont kaptak) körülbelül tízezer vásárolta meg végül a játékot.

Az EA 2003. január 8-án kiadott sajtóközleményében számos újítást ígér:

- zenekari csapat alakítását igénylő memória játékot (?!), amellyel pénzt is lehet keresni (a játékosok által kért szaxofonos még mindig nem lesz, de dob és trombita, ha minden igaz, már igen),
- kaszinó-környezet kialakítására alkalmas tárgyakat, ahol szerencsét lehet majd próbálni,
- tárgyak egymás közti eladásának opcióját, sőt
- játékon belüli vásártér kialakítását,

és végül, de nem utolsó sorban a játékosok által létrehozott tárgyak importálásának a lehetőségét, ami az offline verzió esetében igen nagy siker. (Sőt, az egyik fejlesztői interjúban elröppent a hír, miszerint a karakterek is alakíthatók lesznek.)

Mindezzel a gondom az, hogy még mindig minden a pénzről szól, és élvezetet csak a csevegés nyújthat, tehát alapjaiban nem fogja megrengetni a játékmenetet. Valahogy a koncepción is kellene változtatni, különben az első online sims nem fogja tudni eltartani magát, hiszen ki fizetne ezért ennyit (program kb. 50 dollár + havidíj 10 dollár).

Most talán mi, európaiak még jobban is járunk, hiszen itt a program csak idén, Valentin-napra jelenik meg, és szerintem addigra kialakul a simsek online sorsa, remélhetőleg mind az EA, mind a játékosok számára kedvezően! ■ LILY

> **ÉRTÉKELÉS**

70%

grafika	21/25
zene/hang	11/15
játékélmény	25/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

PRO Rengeteg hasonló érdeklődésű emberrel ismerkedhetsz meg, új barátokat szerezhetsz > „Igazi" simek között élheted simléted.

KONTRA Ugyanezt kevésbé látványos formában megteheted bármelyik csevegő szobában > Játék közben nyugodtan kitakaríthatsz szobádban

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 1,2GB HDD, D3D

> **ARÉNA**

The Sims Deluxe	90%
The Sims Unleashed	86%
The Sims on Holiday	76%

STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3

Fejlesztő: Taldren > Kiadó: Activision**> Web:** www.st-sfc3.com



> 2000 - STARFLEET COMMAND



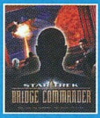
Egyike az első igazán jó Star Trek témájú játékoknak, a bonyolult irányítás és a horrorisztikus nehézség mindazonáltal sokakat elrettent a kipróbálásától. Kár, mert a tartalom igazán elsőrangú.

> 2001 - STARFLEET COMMAND II



A második részben végre valamennyi, még az előző rész kapcsán megígért funkció működik – kivéve az internetes játékmódot (Dynaverse), amely majd csak az Orion Pirates kiegészítő eljövetelével érik be igazán.

> 2002 - ST: BRIDGE COMMANDER



A Starfleet Command sorozathoz hasonló témájú, ám gyökeresen más megközelítést használó alkotás. Míg előbbiek inkább szimuláció/valósidejű stratégia keverékeként írhatók le, addig a Bridge Commander egyfajta kaland/szimuláció ötvözet – ráadásul a legjobb fajtából.

A HARMADIK ELJÖVETEL. Az igazán hírneves, komoly érdeklődésre számot tartó alkotásokat jegyző maroknyi elit fejlesztőcsapattól eltekintve meglehetősen kevés alkotógárda mondhatja el magáról, hogy valamelyik játékuk idővel sorozattá nőtte volna ki magát. E kevesek közé tartozik a nagyközönség által finoman szólva is csak kevéssé ismert Taldren is, amely immár a Starfleet Command névre hallgató, Star Trek témájú sajátos szimuláció/valósidejű stratégia hibridjének harmadik inkarnációjával jelentkezik. A második rész megjelenése óta eltelt bő egy év az intenzív szoftverfejlesztés mellett ráadásul arra is elegendőnek bizonyult, hogy a jobb sorsra érdemes csapat a mostanában gyengélkedő Interplaytől az Activisionhöz igazoljon. E lépés felettébb helyesnek tűnik annak fényében, hogy ez utóbbi kiadó hatékonyabb marketingjével számos Star Trek játékot (pl. Voyager: Elite Force, Armada I-II.) segített világméretű sikerhez - ellentétben francia vetélytársával, amely hosszú éveken át kihasználatlanul hagyta a Starfleet Commandban kétségkívül meglévő potenciált. Adjuk mindehhez hozzá, hogy a legfrissebb rész megjelenése csaknem pontosan egybeesett a X. Star Trek mozifilm, a Nemezis premierjével (legalábbis a civilizált világ túlnyomó részében, ti. kis hazánkban a film forgalmazójának "hála" csak több hónapos késéssel mutatják be), s elméletileg máris igazi sikervárományos áll előttünk. A legfontosabb kérdés, amely azt hivatott megválaszolni, hogy a Taldren tudott-e élni a felkínált lehetőséggel, persze még továbbra is nyitott: vajon a csillagok szerencsés állása mellé megfelelő színvonalú kivitelezés is társul-e, vagy pedig újabb hosszú éveket kell várni egy igazán sikeres próbálkozásig?

ŐRSÉGVÁLTÁS AZ ENTERPRISE-ON. A sorozat korábbi részeihez képest a legszembetűnőbb változást kétségkívül a történeti háttér megváltozása jelenti: míg a Starfleet Command I. és II. a klasszikus tévésorozat és a mozifilmek kínálta alapanyagból merített, addig a III. rész már egy évszázaddal későbbi, a "Next Generation" 178 epizódjából megismert korszakba repít el minket. A váltásban vélhetően két fontos tényező is szerepet játszott. Először is, a fentebb említett kiadóváltás következtében a fejlesztők immár hivatalosan is hozzáférhettek az "Új Nemzedékkel" kapcsolatos licencekhez (az Interplaynek csak a klasszikus sorozatra épülő adaptációkra voltak jogai). A második ok, ha lehet, még prózaibb: a jelenleg is számos tévécsatorna műsorán futó "Next Generation" lényegesen nagyobb népszerűségnek örvend napjaink potenciális



játékosai körében, mint az 1966 és 69 között, vagyis több mint 30 éve (!) bemutatott, és a képernyőkön immár csak elvétve felbukkanó elődöd. Bizony-bizony, míg a Star Trek-függőséggel beoltott populáció többsége tökéletesen tisztában van azzal, hogy kik is azok a Borgok, azt valószínűleg már csak jóval kevesebben tudnák megválaszolni, hogy annak idején pontosan milyen baja is volt James T. Kirk kapitánynak és sorstársainak a Gornokkal, a Hydranokkal, a Lyranokkal, vagy ne adj' isten az Orion Kalózokkal – márpedig az előző részekben éppen ezek voltak a legyőzendő ellenfelek... Így nem véletlen, hogy a Starfleet Command III. nem valamikor a Star Trek univerzum XXIII. századi "múltjában", hanem inkább XXIV. századi "jelenében" veszi fel a történet fonalát (egész pontosan a másik népszerű tévésorozatból ismert űrhajó, a Voyager hazaérkezése, és a Nemezis történései közötti időszakban). Az események középpontjában, akárcsak az új mozifilmben és számos más Star Trek témájú játékban (pl. New Worlds, Away Team) ezúttal is a legtitokzatosabb faj, a Romulánok állnak, akiknek célja ezúttal az, hogy éket verjenek a két friss szövetséges, a Föderáció és a Klingon Birodalom közé. Ha pedig valakit mindez nem elégítene ki, annak megnyugtatására közlöm, hogy a későbbiekben természetesen a lassacskán már-már elmaradhatatlannak számító Borgok is szerepet kapnak, akik persze most is a tőlük elvárható célratörő, hidegen számító, kegyetlen és perfekcionista módjukon avatkoznak be a történésekbe.

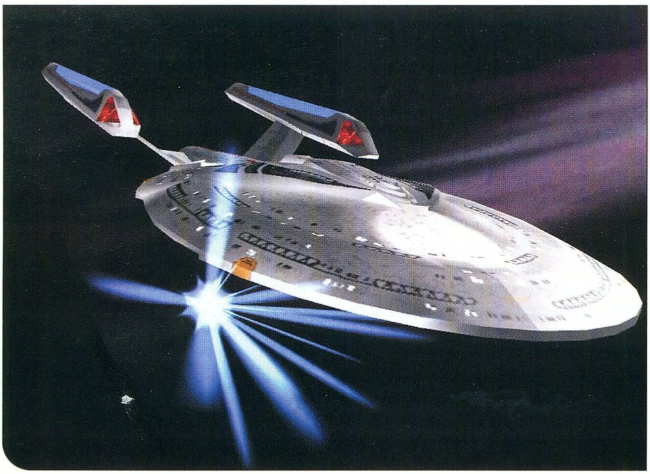
> Starfleet Command III és Star Trek: Nemezis

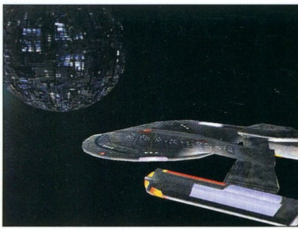


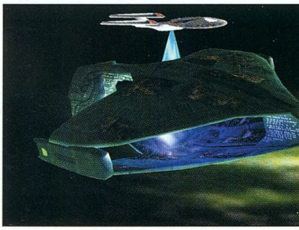
A X. Star Trek mozifilmet övező őrületet kihasználva nemrégiben a Starfleet Command III-hoz is készült egy, a Nemezis történéseihez kapcsolódó kiegészítő küldetéscsomag. A játékos ebben Lord Shinzon, a film egyik főszereplője hajójának, a Scimitarnak irányítását vállalhatja magára – sajnos csak egyetlen misszió erejéig. A küldetés rövidsége felett érzett fájdalmat valamelyest enyhíti, hogy a játékot fejlesztő Taldren és a film designerei némi exkluzív művészi tartalommal is kedveskedtek a rajongók számára: így akár a Scimitar, a Scorpion, sőt, a korábbi részekhez képest számos új módosítással ellátott Enterprise-E terveit is megcsodálhatjuk. A kérdéses file mérete mindössze 11 MB, így vélhetőleg senkinek sem okoz majd gondot a letöltése, ami legegyszerűbben a http://download.activision.com/activision/stfc3/sfcii_nemesis_add-on.exe webcímről kivitelezhető. Megjegyzendő, hogy habár maga a küldetéscsomag teljességgel ingyenes, használatához mindenképp szükséges az eredeti szoftver is.

A 'realitások' talaján. A Starfleet Command III. esszenciáját amúgy éppen a fent említett négy faj köré felépített hadjáratok adják, amelyek keretében végre-valahára az Alfa Kvadráns valamennyi nagyhatalmának oldalán megmérettethetjük magunkat. Arra viszont már előzetesen készüljünk fel, hogy bizonyos fajok kapitányait megszemélyesítve lényegesen többször fogunk az univerzális teremtő által könnyűnek találtatni, ti. más alkotásokkal összehasonlítva a választható oldalak kiegyensúlyozottsága ez esetben igencsak viszonylagos... Mindennek persze oka vagyon: a Taldrenes fiúk (lányok?) inkább ragaszkodtak a sorozatok és a mozifilmek "valóságához", mintsem hogy áldozatokat tegyenek a játszhatóság oltárán. Részemről csak üdvözölni tudom a fejlesztőknek a "realitásokhoz" való ilyesfajta ragaszkodását, bár találkoztam ellentétes véleményekkel is (legalábbis az online szaksajtó egy része igencsak fanyalgott a játék eme aspektusa felett). Tény, hogy nem ez az a játék, amelyikben egy kezdő Föderációs kapitány (ha még oly rátermett is) belépő szintű hajójával és tapasztalatlan legénységével komolyabb gondot okozhatna egy Borg Kockának, vagy egy Romulan Harci madárnak... Nem, ez az a játék, amelyikben az említett kapitány az ilyen helyzetekben hajójával együtt másodperceken belül izzó gázfelhőként végzi, pontosan úgy, ahogy annak történnie kell. A realitásérzetet a csak felsőfokú jelzőkkel illethető MI is nagyban fokozza: a komputer által megszemélyesített kapitányok nagyszerűen használják ki saját hajóik erősségeit, ill. az emberi játékos hajóinak gyengeségeit. Manőverező képességük kiválónak, tűzvezetésük jónak mondható, sőt, még taktikai felkészültségük (beleértve az alakzatokban való működést) is átlag feletti, talán csak az energiamenedzsment terén nem jeleskednek, legalábbis számomra úgy tűnt, hogy nem nagyon használják ki a fegyverrendszerek vagy a pajzsok "felturbózásának" lehetőségét.

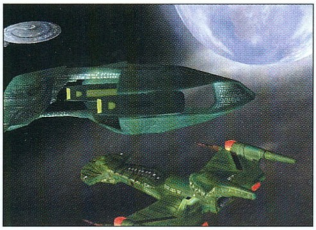
Lábam alatt síkság, fejem felett festett egek... A játékos a Starfleet Command III-mal töltött idő döntő többségét valószínűleg a valós idejű harci szimulációs résszel tölti majd (kivéve persze azokat a megszállottakat, akik számára a min-

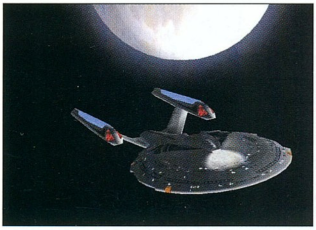














den részletre kiterjedő egységstatisztikák áttanulmányozása jelenti az igazi élvezetet). Itt, akárcsak az előző részekben, azonnal szembeötlenek az alkotás gyökerei, amelyek valahol a Starfleet Battles elnevezésű táblás játék körül keresendők. Mindez nem is volna különösebb baj, ha a másolás csupán a szabályok átvételére korlátozódna (mozgáspontok és sérülések kiszámítása stb.), azonban a Starfleet Command III sajnos a játéktér behatároltságát is megörökölte nagynevű elődjétől. Az említett korlátozás két – legalábbis számomra - igencsak zavaró körülményben realizálódik: egyrészt a játék nélkülözi a függőleges mozgás lehetőségét, másrészt az aktuális játéktér határainak (amelyeket egy felettébb "valósághű" vörös záróvonal jelképez) túllépése hajónk csaknem azonnali megsemmisülését eredményezi. Szimuláció/űrstratégia ötvözetről lévén szó a kettő közül főleg a Z-tengely hiánya fájó, hiszen a játékos így számos olyan, a háromdimenziós tér előnyeit kihasználó taktikáról kénytelen lemondani, amelyek sikerrel voltak alkalmazhatók mind az Armada II-ben, mind a Homeworldben. A kétdimenziósság sajnos nem korlátozódik a manőverezési lehetőségekre, hanem a vizuális megvalósítás terén is jelen van: a háttérre "ragasztott", ráadásul alacsony felbontású textúrákkal megjelenített csillagközi gázfelhőknél valószínűleg csak kevés elszomorítóbb látvány létezik. Szerencsére a nebulákkal ellentétben az aszteroidák, a planéták és persze a hajók már valódi térbeli objektumok, és a textúrázottságukra sem lehet panasz, igaz, a 3D-s motor által produkált látvány minősége még így is fényévekkel elmarad a Bridge Commanderben megtapasztalhatóétól. A hanghatások sem jobbak, sem rosszabbak, mint az előző részekben, viszont a szinkron színvonala érezhetően sokat javult. Ez elsősorban a hangját a Starfleet Command III mellett számos más Star Trek témájú játéknak is kölcsönző, a mozifilmekben és tévésorozatokban Jean-Luc Picard kapitányt megszemélyesítő Patrick Stewartnak köszönhető, de a többi szinkronhangra sem lehet panasz (a Klingonok érzelmektől túlfűtött, és a Borgok emócióktól mentes géphangon előadott monológjai különösen hangulatosak).

SZIMPLICITÁS VS. KOMPLEXITÁS. Érdekes módon a Starfleet Command III egyszerre tesz lépéseket az egyszerűsödés és a bonyolultabba válás irányába: ez a két párhuzamos, ám ellentétes irányú folyamat elsősorban az interfész ill. az erőforrás-menedzsment kapcsán figyelhető meg. A II. rész meglehetősen sok kritikát kapott amiatt, hogy a rakéták és az ellenük használatos elektronikus zavaró-berendezések, valamint az egyfajta hierarchikus rendszerbe szervezett pajzsok használata indokolatlanul túlbonyolítja a kezelőfelületet, és ennélfogva magát a játékot is. Nos, a panaszok meghallgatásra találtak, és ezek a funkciók csaknem teljesen kigyomlálásra kerültek, az interfész pedig minden eddiginél egyszerűbbé és áttekinthetőbbé vált (igaz, még így is a legösszetettebbek egyike). Másfelől viszont a fejlesztők visszacsempésztek néhány, az I. részben látott RPG-szerű elemet: a küldetések sikeres teljesítésével megszerezhető presztízspontok függvényében a játékosnak ismét lehetősége nyílik tisztjeinek megválogatására. Márpedig, mint azt McCoy, Scotty, Mr. Spock és Sulu példájából tudhatjuk, egy jó egészségügyi tiszt, főmérnök, tudományos tiszt, vagy "kormányos" jelenléte döntően befolyásolhatja az események alakulását.

VÁLTOZÓ VILÁGEGYETEM. Végezetül feltétlenül említést érdemelnek még a Starfleet Command III többjátékos és internetes lehetőségei is. A multiplayer rész igazán ötletes játékmódokat vonultat fel, amelyek közül talán a "Battlefest" elnevezésűt érdemes leginkább kiemelni: ez lényegében a "Free for all" (vagy az FPS-ek terminológiájával élve: deathmatch) továbbfejlesztett változata, amelyben a játékos aktuális hajójának pusztulása után egy hajóosztállyal "feljebb lép", vagyis erőteljesebb egységgel térhet vissza a küzdelembe. A sor mindaddig folytatódik, míg a játékos el nem éri a legmagasabb hajóosztályt, ilyenkor ugyanis az egység pusztulása egyúttal a játék végét is jelenti – az egyetlen alternatíva, hogy még azelőtt végzünk ellenfeleinkkel, mielőtt ez a szomorú pillanat bekövetkezne. A Starfleet Command III legnagyobb erősségének minden pozitívuma ellenére azonban mégsem az egyszerű többjátékos mód, hanem a dinamikus küldetésgenerálás képességével is felvértezett internetes játéktér, az előző részekből már ismerős Dynaverse számít. Ezt leginkább a MMORPG-k mintájára érdemes elképzelni, ahol azonban nem egy virtuális szuperhős, hanem valamelyik csillagbirodalom kapitányának bőrébe bújhatunk, és cselekedeteinkkel aktívan befolyásolhatjuk az Alfa Kvadráns erőviszonyait. Igaz, ehhez annak a több ezer másik kapitánynak is lesz néhány szava, akik szintén az általuk választott oldal érdekében munkálkodnak ugyanúgy hírnevet és dicsőséget (s persze begyűjthető presztízspontokat) keresve...

A magam részéről mindenesetre lelkesedéstől lángoló szívvel ajánlom minden vállalkozó kedvű Gamer olvasónak, hogy tegyen egy próbát ezzel a rendkívüli élményt kínáló játékmóddal, ha pedig erre nincs lehetősége, akkor vesse bele magát a Starfleet Command III hadjáratainak egyikébe – szinte garantált, hogy a Star Trek-játékok rajongóinak tábora újabb fővel fog gyarapodni... **JOSHUA**

> ÉRTÉKELÉS

81%

grafika	19/25
zene/hang	13/15
játékélmény	33/40
kategórián belül	12/15
összhatás	4/5

PRO Next Generation miliő > Polírozott játékmenet > Dynaverse.

KONTRA Kétdimenziós játéktér > Kissé idejétmúlt grafika > Még mindig túl bonyolult interfész

> CD MELLÉKLET
csalás háttérkép javítás demo

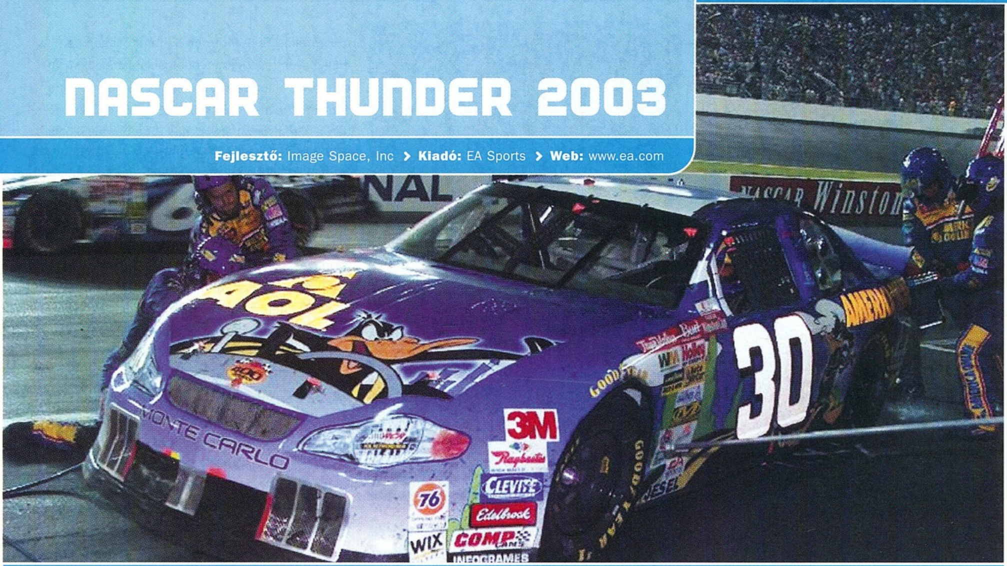
> MINIMUM GÉPIGÉNY
PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

> ARÉNA

Starfleet Command	83%
Star Trek: Bridge Commander	80%

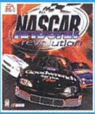
NASCAR THUNDER 2003

Fejlesztő: Image Space, Inc **>** **Kiadó:** EA Sports **>** **Web:** www.ea.com



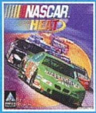
Az egész napos rohanás után fáradtan hazaértem, leparkoltam a garázsban, bezártam magam mögött az ajtót, és végre kifújtam magam. Az esti karbantartás után kényelmes ruhát vettem fel, lehuppantam a gép elé, és betöltöttem a Thunder 2003-at. Ekkorra már minden elcsendesedett. A körülményekhez illő éjszakai Daytonát választottam, 400 mérföldes, tehát 160 körös versenytávval. Végre egy jót játszottam...

> 2000 – NASCAR REVOLUTION



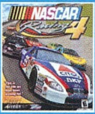
De nem lennék igazságos, ha a többi EA Sports játékot ne említeném meg: NASCAR 2000, Revolution SE, NASCAR Road Racing. No, ezeket kell nagy ívben elkerülni...

> 2000 NASCAR HEAT



Minden idők másodikja - volt. A Papyrus-féle szimulátorokkal persze nem vehette fel a versenyt, de voltak olyan értékei, melyek alkalmassá tették az ezüstéremre. Ezután csak harmadik a sorban.

> 2002 NASCAR RACING 2002 SEASON



A non plusz ultra. Igazi játékosok csak ezt nyüstölik, hálózatban egészen kiváló, ezért soha nem lehet megunni. Csak ha a következő rész megjelenik – februárban már itt is van!

...volna, de első nekifutásra egyáltalán nem éreztem azt, hogy én ezt a játékot meg fogom szeretni. Úgy tűnt, az EA Sports NASCAR szekciójának újabb gyenge eresztéséhez lesz szerencsém, illendőségből játszom vele, amíg tart a türelmem, adok rá kemény 70-et, aztán uninstall. Tehát elkezdtem a nyúzópróbát. És milyen jól tettem...

VALÓ(TLAN) VILÁG. Szóval elkezdődött a verseny előtti csinnadratta, a pálya felett elhúzó vadászgépek, a műsorközlő mondókája és a rajtfelállás bemutatása, de a legfontosabb mondat nem hangzott el: Drivers! Start your engines! (ebben az esetben nem „Gentleman", mert egy hölgy is indul, név szerint Shawna Robinson). Nem értem, ez hogy maradhatott ki, hiszen ezzel veszi kezdetét az őrület. Na mindegy, hát akkor induljunk el! Rögtön a felvezető körben feltűnt, hogy a visszapillantó használhatatlan, mert csak a mögöttünk lévő környezetet mutatja, az oldalt haladó autót nem, tehát nem valóságos, miszerint a tükör három részre van osztva a minél nagyobb látószög érdekében. És a látvány is egészen furcsa: olyan képet ad, mintha a hátsó lökhárítóra lenne felerősítve, valamint az autók is szokatlan formát öltenek.

Rákanyarodtunk a célegyenesre (pontosabban célgörbére), Pace Car el, majd kis idő múlva hirtelen lefékezett előttem mindenki, az ütközés elkerülésének érdekében nekem is bele kellett taposnom a fékbe, de ebben a pillanatban zöld jelzés, sorra húztak el mellettem, én meg csak álltam bambán, hogy akkor most mi van. Játsszuk el újra (W)! Ismét ott voltam a start jelre várva, megint lefékeztek, viszont most már készültem rá, ezért úgy-ahogy sikerült a rajtom.





> LEGYEN ÖN IS MILLIOMOS!

A NASCAR óriási sikerét mi sem jelzi jobban, minthogy az évente megrendezésre kerülő 34-36(!) verseny mindegyikén tömve vannak a lelátók (rutinosabb szurkolók már hónapokkal a futam előtt megrendelik a jegyüket), és a tévéközvetítéseket is milliók kísérik figyelemmel (természetesen az USA-ról beszélek, bár a Eurosportnak hála kis hazánkban is egyre többen kapnak kedvet hozzá – a mostanában egyre unalmasabb F1 helyett, de ez más tészta). Ahol pedig ekkora a népszerűség, ott hatalmas pénzek szoktak forogni. Ami igaz ebben az esetben is. Egy-egy futam alkalmával a versenyzők és a csapatok között szétosztott pénzmennyiség sok mindentől függ, de általában 3-4 millió dollár (7-900 millió Ft) szokott lenni, ami különleges versenyekkor jelentősen növekedhet (tavaly ez az összeg az idénynyitó Daytonán 10 millió, Indianapolisban 6 millió dollár volt). A verseny győztesét átlagosan 200 ezer dollárral jutalmazzák, a jobban szponzorált viadalok esetén ez a kétszerese is lehet, sőt, az előbb említett daytonai futamon Ward Burton 1409017 darab zöldhasút vihetett haza. Nem panaszkodhatnak az utolsók sem. Tavaly a 43. helyezett legkevesebb 35000 dollárral gazdagodott (de általában ennek a kétszerese volt). Tegyük fel, egész évben a tökutolsók vagyunk (ami azért nem olyan könnyű, mert az időmérő edzés során a korlátozott létszám felettiek el sem indulhatnak, ráadásul a nagy múltú versenyzők elsőbbséget élveznek), tehát ezt az összeget szorozzuk be a 36 futammal, az pedig 300 millió forint. Nem rossz. Amerikában ugyan ez nem sok, de ne felejtsük el a szponzor- és egyéb pénzeket, amelyek szintén a bevételi oldalon jelentkeznek.

Vannak aztán egyéb okosságok is. A jobban dotált futamokon ugye hatalmasat lehet szakítani, de van a The Winston nevezetű őrület, ami aztán tényleg egyedülálló. A pontversenybe nem számít bele, mégis mindenkinek az a vágya, hogy elindulhasson rajta. A részvétel meghívásos alapon zajlik (a feltétel futamgyőzelem vagy bajnoki cím), de egy szem versenyző felkerülhet a selejtezőből. Tavaly pont egy ilyen induló, Ryan Newman nyert fantasztikus csatában, és potom 800 ezer dollárt markolhatott fel (tehetségét jelzi, hogy 2002-ben Az év újonca lett). A tavalyi bajnok, Tony Stewart 4,7 millió dollárt autózott össze az idény alatt, de a bajnoki összesítésben második Mark Martin 500000 dollárral még ennél is többet keresett, ami a No Bull 5 bónusz 1 millió dollárjának köszönhető. 2001-ben Jeff Gordonnak, aki abban az évben bajnok lett, még ennél is több jött össze, pontosan 6,6 millió dollár, azaz másfélmilliárd forint.

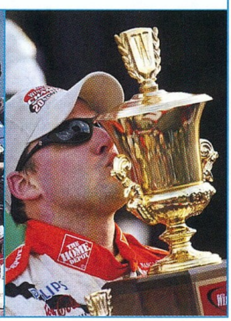


És még mindig nincs vége. Amerikára sok mindent lehet mondani, csak azt nem, hogy nem értenek a felhajtáshoz. Egy kéziszerszám-gyártással foglalkozó cég (ez itt nem a reklám helye, ezért csak anynyit mondok, hogy a 17-es autót szponzorálják) országos versenyt hirdetett, amely egy rendkívül egyszerű feladatból állt: a cég csavarhúzójával öt csavart kellett minél rövidebb idő alatt betekerni. A nagy döntőt az egyik verseny előtt tartották, persze óriási show keretében, és a győztes jutalma kerek egymillió dollár volt...

Alain Prosttal, a neves Formula 1-es versenyzővel, és a nem annyira neves csapattulajdonossal az F1 jövőjét illetően a napokban készítettek egy interjút, amelyben elmondta, hogy nem látja túl rózsásan az elkövetkezendő éveket, mert a száguldó cirkusz túlságosan sokba kerül. „Viszont – folytatta Prost – ha valaha is a folytatáson törném a fejem, inkább a NASCAR-ban hoznék létre saját együttest, mert ott 10 millió dollárból össze lehet állítani egy ütőképes csapatot." Azt már én teszem hozzá, hogy mindez persze nem ilyen egyszerűen működik, mindenesetre viszonyítási alapnak jó. Számoljunk csak: 10 millió dollár szorozva 230-cal, az 2,3 milliárd forint, nagyjából tehát annyi, mint amennyit most az ötös ért a lottón. És hogy miért nem indítok csapatot? Mert nem én nyertem meg...







Mondanom sem kell, ez a kis közjáték alaposan elvette a kedvemet. A Papyrus-féle NASCAR 2002-ben ez sokkal profibb, mert rádión minden információval ellátnak („biztonsági autó kint", „készülj!", „zöld-zöld-zöld!"), továbbá az ellenfelek sem amatőr módjára viselkednek. A Space billentyűvel át is lehet ugrani a körítést. Megnéztem, de ez még lehangolóbb. A zöld jelzés pillanatában vagy, és háromtól kezdődik a visszaszámlálás... Maga a verseny tűrhető volt, de nem éreztem benne azt a többletet, ami miatt a továbbiakban szívesen körözgetnék vele órákon át. Aztán ahogy egyre többet játszottam, úgy változott meg a véleményem.

`BARÁTOK-KÖZT`. A versenyző- és pályalistát megtekintve egyből kiderül, hogy a névben szereplő 2003-as megjelölés egyszerű reklámfogás, a játék minden adata ugyanis még a tavalyi helyzetet tükrözi. Ráadásul azt sem teljes mértékben. A versenyzők összetétele a következő: 38 Winston Cup és 21 Busch induló, valamint 10 legenda (hogy csak a bajnoki címmel rendelkezőket említsem: Bobby Allison, Dale Earnhardt, Alan Kulwicki, Richard Petty és Cale Yarborough), de utóbbiak esetében semmi extrára nem kell gondolni, mindössze az akkori autójukra jellemző festést kapjuk a jelenkori autóformákon. A csupán 38 Winston versenyző persze nem adja ki a 42 ellenfelet, ezért a többi kategóriából kell szemezgetni, ekkor viszont előfordulhat az a furcsa helyzet, hogy pl. két 20-as rajtszámú autó is versenyez (Tony Stewart és Coy Gibbs). Nem értem, miért nem lehetett feltölteni a mezőnyt legalább 45-re, hogy ilyenek ne fordulhassanak elő (megoldásképpen a CD-melléklet Autószimulátorok rovatába felraktam néhány hiányzó pilótát). Az is érthetetlen számomra, miért nem lehet meghatározni az indulók névsorát, valahogy úgy, mint az N2002-ben, mert ha 43-nál több Winstonost rakunk be, akkor ő önhatalmúlag szelektál. A Vehicles könyvtárt megkeresve persze tudunk törölni, de ez az eljárás eléggé snassz. Kárpótlásul nem csak a standard autófestéseket kapjuk meg, hanem nagyon sok, különleges alkalmakra készült dizájn is megtalálható: Tapsi Hapsi, Csőrike és Sylvester, Kengyelfutó Gyalogkakukk, Snoopy kutya, Daffy kacsa, Tasmán ördög, Speedy Gonzales, a Muppet Show résztvevői és a többiek :). Nagyon örültem nekik, mert ilyen még egy játékban sem volt. A Looney Tunes rosszcsontjaival Richmondban, a Chevy Monte Carlo 400 keretében találkozhatunk, Miss Röfiékkel a Chicagoland Speedwayen (Tropicana 400), egyéb versenyeken pedig további egyedi autófestések tűnnek fel.

A pályák mindegyike rendelkezésünkre áll, sőt, bónuszként megkapjuk az 50-es évekbeli Daytona Beach-et – érdemes kipróbálni, hogy mennyire más világ volt ez akkoriban.

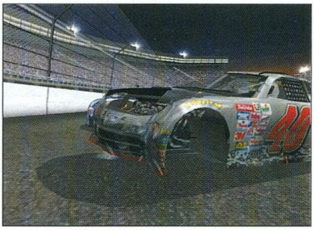
TÉNYEK. Nézzük először az autóhoz kapcsolódó dolgokat. A belső nézet a visszapillantót kivéve teljesen

korrekt, mind a négy autómárkának más kialakítása van, az összes műszer működik (bár a kontroll-lámpák elkeltek volna), látszik a versenyző keze, jó a nézőpont, és a sebességérzettel sincs baj (amihez nem is kell túlságosan nagy gép, mert már egy PIII-800 + GeForce2-vel is remekül fut, és még szép is). A motorhang teljesen korrekt, érezni a V8-as dübörgését, igaz, külső nézetben a hanghatásokon még csiszolhattak volna. Mint ahogy a kameraállásokon is, mert kevés van belőlük, amiből meg vezetni lehet, abból különösen, és az egyébként jó replay lehetőség is monotonná válhat a minimális nézőpont miatt. A rádiózás alapjában véve elfogadható, de olyan fontos információkról nem kapunk tájékoztatást, mint hogy a pálya mely pontján van baleset, vagy mikor hagytuk el a Pit lane-t.

Az eddigi Stock Car játékok közül a Thunderben alkalmazták a legtöbb szabályt, ami jelentősen növeli az értékállóságát. Az időmérő edzés utáni motorcseréért a mezőny végére száműznek (pl. a Happy Hour alatt ütközöl, és a gép már javíthatatlan), a valódi zöld zászló előtti előzésért Stop&Go büntetés a jutalom (ugyanis szabad jelzés esetén a célvonal előtt egy darabig még tilos előzni), sárga zászló alatti előzésért, vagy veszélyes vezetésért szintén Black flag jár, ha a falat jogosulatlan előny érdekében igénybe veszed, azért először figyelmeztetnek, majd kiküldenek, és ha záros határidőn belül nem töltöd le a büntetést, diszkvalifikálnak, továbbá ha szembe mész a mezőnnyel, akkor szintén. Az óriási baleseteket kedvelők azért nem maradnak hoppon, mert ha a zászlójelzéseket kikapcsolod, akkor haladhatsz visszafelé, és még úgy is lehet a többieknek sérülést okozni, ha a saját autó törése offra van állítva. Szabályismerettel nem bíróknak ajánlom az F9-cel kapcsolható menüt, amikor is ikonok mutatják a követendő utasításokat. Ha már a sérülésnél tartok: egy kis érintő deformálódást okozhat (egyébként az autók rendkívül részletesen törnek, gyűrődnek, pontosan azon a helyen és mértékben, ahol és amilyen erősen a behatás történt), ami érezhető az autón is, de ha nagyobb ütközés történik, a menettulajdonságok jelentősen megváltozhatnak. Egy idő után a kocsi olyan lassú lesz, hogy még a leggyengébb ellenfelek is úgy húznak el melletted, mint a vadlibák, ilyenkor akár zöld zászló hatálya alatt is érdemes kimenni javíttatni, mert érdekes, vagy inkább sajnálatos módon egy pillanat alatt újra 100%-os autóban ülhetünk, mindössze annyi időveszteség árán, amíg a be- és kimenetel tartott. Az viszont nagyon tetszett, hogy sérthetetlenség esetén is szét lehet hajtani a motort, különösen lassú jelzés alatt, mivelhogy a hosszú rohanás alatt bemelegedett erőforrás a poroszkálás során nem kap megfelelő hűtést, ha pedig még vadmarha módjára pörgeted is a motort, biztos lehetsz a sikerben (hát még akkor, ha a takarószalag – Grille Tape - nagyságát a szükségesnél jobban megnöveled, mert még ez is számít; itt jegyzem meg, hogy az előre elkészített beállításokat egész jól lehet használni, de persze saját setup készítésére is van lehetőség Easy vagy Advanced változatban, akár a legapróbb csavarig bezárólag, ahogy azt az F1 2002-ben láthattuk).

A rengeteg versenykör megtétele alatt szintén inkább pozitív érzésekkel gazdagodtam. A pályák modellezése általában jól sikerült, mindegyiknek kijönnek azok a jellegzetességei, amelyek miatt egyediek (az állandó favoritok mellett Phoenix és Richmond most kezdett el tetszeni), és a programozók még a két kakukktojás elkészítésére is vették a fáradtságot: Infineon Raceway (ismertebb nevén Sears Point) és Watkins Glen. Ennek a két helyszínnek érdekessége, hogy esős időjárást is lehet választani, ilyenkor a Wet tire is választhatóvá válik. Lelkiismeretes tesztelőre jellemzően zuhogó esőben kipróbáltam a slick gumit, és nem csalódtam, megfelelően csúszott. Az már más kérdés, hogy ezen a két pályán a többiek finoman szólva nem brillíroznak, mert akár száraz, akár vizes az aszfalt, nagyon sokszor kicsúsznak (Sears Pointban ez jobban jellemző, a 10-es kanyarban mindig áll a bál), és szintén itt a célegyenesre ráfordító kanyart alig lehet bevenni. A NASCAR fő erőssége persze az ovál, azok meg nagyjából rendben vannak. És a játékmenet is jó, pontosabban „felhasználóbarát". Ez alatt azt értem, hogy könnyű a tömegben való vezetés, mert olyan manőverek is megengedettek, amelyek a valóságban már tömegkarambolban végződnének. Az előző részek AI-csődje egyáltalán nem tapasztalható. Tudják a dolgukat, az agresszivitásuk beállításától függően lökdösődnek, tolakodnak, vagy éppen szemétkednek. A lekörözendő versenyzők szépen a külső ívre húzódnak, a gyorsabbak nem mennek bele értelmetlen szituációkba, megvárják, amíg lesz esélyük az előzésre. A sárga zászló alatti kerékcseréket jól alkalmazzák, csak többször is beinthetnék a lassú jelzést, mert szinte kizárólag akkor állítják meg a futamot, ha velünk történik valami. Yellow flag esetén cikázással próbálják melegen tartani a gumikat, ez is nagyon tetszik! Az már kevésbé, hogy a kerékcseréről visszajövő versenyző mellett néha lelassítanak, és így könnyedén le lehet őket előzni. A mesterséges intelligencia milyensége ebben a programban különösen fontos, mert multiplayer módban a gép csupán 16 játékost tud kezelni.

Az irányítás teljesen egyénre szabható, és ha a rengeteg opcióban megtaláltuk a nekünk kedvező értékeket, minden megtett kör élmény lesz. A csupán billentyűzettel rendelkezőknek sem kell elkeseredniük, mert azzal is remekül játszható, az eddigiek közül talán a legjobban. A fizika is dicséretet érdemel. Kitűnően lehet egyensúlyozni a különböző vezetési segítségek között, és a vezetés ezek függvényében válik nehézzé. A legbrutálisabb élményt a kipörgésgátló és a blokkolásgátló kiiktatásával érhetjük el, ilyenkor már-már profi vezetési tudásra van szükség. A gumik hőmérsékletére nagyon oda kell figyelni, mert az ész nélküli száguldás kopott kerekeket eredményez, amelyekkel nem lehet jó eredményt elérni. Olyan hibák azért előfordultak, hogy az egyik sérült autó érthetetlenül erőre kapott, és simán elhúzott mellettem, vagy gond nélkül megelőztem valakit, de néhány kör elteltével hipp-hopp utolért, amit azért nem lehet a szélárnyékra fogni. Mert az is van benne. Az előttünk haladó szívóhatása pont megfelelő (igaz, kicsit messzebbről érződik, mint kellene, és nem mindig; a változó széljárás lenne az oka? - még ez is elképzelhető), az egymás mellett haladó autók által keltett káros légörvények szintén megmutatkoznak, a hátulról jövő viszont nem gyorsítja az előtte lévőt. Ez így furcsán hangzik, de majd a NASCAR Racing 2003 leírásakor bővebben kifejtem, szerintem ez ott profibban lesz megcsinálva.



BIG BROTHER. Összességében elmondhatom, hogy sokkal jobb lett, mint amire számítottam. Persze az uralkodó, a NASCAR Racing 2002 trónját nem veszélyezteti, de a második helyet egyértelműen megérdemli. Aki szerette a NASCAR Heatet, az nyugodtan váltson a Thunderre!

Fogalmam sincs, hogy fog ez a cikk beférni, mert a játékra eredetileg szánt két oldalon felül Sasától kikönyörögtem még 1-et, de így is jelentősen túlírtam magam. Valószínűleg a képek mennyiségéből lesz lecsípve, de semmi baj, mert a CD-n lévő rovatomba felpakoltam kb. 50 screenshotot, tekintsétek meg. ■ **TASNÁDI ZOLTÁN**

> ÉRTÉKELÉS

88%

grafika	21/25
zene/hang	14/15
játékélmény	36/40
kategórián belül	13/15
összhatás	4/5

PRO Különleges autófestések > Teljes szabályrendszerek > Az EA-tól szokatlanul jó NASCAR játék

KONTRA A tömegben való vezetés elnagyolt > Nem is 2003-as > Azért vannak még hibák

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás **demo**

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII500, 128MB RAM, 740MB HDD, D3D

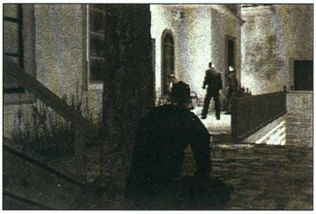
> ARÉNA

NASCAR Revolution	67%
NASCAR Road Racing	47%
NASCAR Racing 2002 Season	95%

CSALÁSOK

SPLINTER CELL. A TAB segítségével nyissuk meg a konzolt, majd a következő kódokkal könnyítsünk a játékon. A kódok bevitelét egy ENTER zárja.

health	egészség feltöltés
invisible 1	láthatatlanság
ammo	lőszer feltöltés
fly	repülés
ghost	átjárhatunk a falakon
walk	normál járás
playersonly	ellenségek lebénítása
killpawns	valamennyi ellenfél elpusztítása

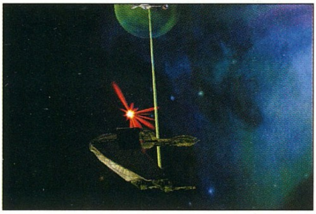


SIM CITY 4. A kódok bevitele előtt a CTRL+ SHIFT+ALT+X billentyű kombinációt kell lenyomnunk. Ezután az alábbi kódokat fogadja el a program:

weaknesspays	a kincstár gyarapítása 1000-el
you don't deserve it	minden jutalom rendelkezésre áll
fightthepower	az épületeknek nincs szükségük energiára
howdryiam	az épületne nem kell víz

STAR TREK: STARFLEET COMMAND 3. Mielőtt új játékot kezdenénk, egy kis csalással méltóbb szintre emelhetjük megbecsülésünket. Keressük meg a játék mappájában található „character" nevű fájlt. Amennyiben a felkínált telepítéstől nem tértünk el, akkor ez a „program files\activision\sfc3 \assets\metaAssets\singleplayer" útvonalon található. Nyissuk meg a fájlt egy szövegszerkesztővel, majd keressük meg benne a „StartingPrestige" szót és a hozzátartozó értéket belátásunk szerint változtassuk meg. (Természetesen érdemes előtte egy másolatot készíteni az eredeti fájlról.

Hasonló módon, számos további változtatást ejthetünk meg a játék körülményein.





NASCAR HEAT. Ezúttal a játékhoz tartozó options.txt nevű fájlban végezzünk módosítást. A „vortex damage" sorban álló kapcsolót állítsuk át yes-re. A sérülések jellegére lesz hatással.

BATTLEFIELD 1942. Egyjátékos módban a ~ karakter leütése után gépelhetjük be a következő maratoni kódokat:

aiCheats.code Tobias.Karlsson	láthatatlanság
aiCheats.code Jonathan.Gustavsson	ellenséges Botok kivégzése
aiCheats.code Thomas.Skoldenborg	minden Bot elpusztítása
aiCheats.code BotsCanCheatToo	a Bot is csítelhet
aiCheats.codeTheAllSeeingEyeOfTheAI Programmer	AI (MI) értékek váltása
aiCheats.code WalkingIsWayTooTiresome	új Spawn hely

MOH: ALLIED ASSAULLT - SPEARHEAD. Ahhoz, hogy egyjátékos módban csalhassunk, a programot a következő parancssor paraméterekkel indítsuk el: +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1

Játék közben nyomjuk le a ~ billentyűt a konzolhoz, majd jöhetnek a kódok.

dog	isteni képességek
fullheal	gyógyulás
wuss	összes fegyver és teli lőszer
noclip	átjárható falak
listinventory	leltár készítése
tele x y z	teleport a megadott koordinátákra
coord	helyzetünk megjelenítése
health	egészségi szint beállítása
kill	játékos másvilágra teleportálása

ZOO TYCOON. Keressük meg a zoo.ini fájlt, majd kapcsoljuk ki az írásvédelmét. Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel, majd keressük meg a következő részt:

„**MSStartingCash** = 8888888
MSCashIncrement = 100000
MSMinCash = 8888888
MSMaxCash = 9999999"

A felturbózott értékekkel mentsük el az adatokat, így a pénz nem lesz többé akadály.

Az állatok árait és minden más értéket megtalálhatunk a .ztd kiterjesztésű fájlokban. Egészen egyedi játékot kreálhatunk a paraméterek megváltoztatásával. Tehát pl. az animals2.ztd fájlt nyissuk meg a winzip vagy winrar programmal. Keressünk .ai kiterjesztésű tömörített fájlokat benne, mint pl. a leopard.ai, amit szövegszerkesztővel (jegyzettömb) megnyitva elénk tárul valamennyi paramétere az állatnak. Ha az árát akarjuk csökkenteni, akkor a cpurchasecost értéket változtassuk meg.

A mentés után gondoskodjunk róla, hogy a változások bekerüljenek a .ztd fájlba. Ha gondot okozna, dobjatok meg egy levéllel, mert itt sem helyünk, sem célunk nem lehet alaposabb taglalásra.

Sokkal egyszerűbben is hozzájuthatunk pénzhez, amit még állatkertünk építése előtt használjunk. A program 10000 dollárral jutalmazza mindazokat, akik képesek a SHIFT és a 4 billentyűket egyszerre lenyomni.

Kereszteljük valamelyik alkalmazottunkat Darker Side névre. A munkaerőfelvételnél megjelenik Darth Vader. ■ LÁZI

WAR AND PEACE

Fejlesztő: Microids > **Kiadó:** Microids > **Web:** www.microids.com



Ha a Sasa kozmetikus lenne, akkor érteném, miért próbál engem folyton megfiatalítani. Az utóbbi időben ugyanis rendre olyan játékokat nyom a kezembe, melyek grafikai minősége súlyos esztendőkkel repít vissza a múltba.

War and Peace - micsoda klasszikus csengésű cím! Akárcsak Tolsztoj örökbecsűje, ez a játék is a XIX. századba, a napóleoni háborúk korába kalauzolja a játékost. No, de a párhuzam itt véget is ér.

A francia Microids kiadóról annyit érdemes tudni, hogy eredeti hangvételű játékokkal hívja fel magára a figyelmet... pontosabban sajnos: eredeti, de rosszul sikerült játékokkal. Mondjak példát? Warrior Kings. Ugyanakkor felhozhatok ellenpéldát is, olyan produkciót, mely csupa kellemes jelzőt aggat a Microids neve mellé, lásd: Syberia.Vajon a War and Peace melyik kalapba kerülne?

HÁBORÚ VAGY BÉKE? A név találó. RTS-ről lévén szó, a játék a békés építkezés, no meg a hadviselés keveréke... és még annál is több – a kiadó oldalán a reklámszöveg legalábbis ezt hirdeti. Meg még azt is, hogy sosem tapasztalt dimenziók várják a játékost. Kezében egy korabeli birodalom jogarával politikai és gazdasági kérdésekben dönthet, seregeket állíthat fel és vezethet a csatamezőn, meghatározhatja országának diplomáciai törekvéseit. Felfedezheti, milyen lehetett uralkodónak lenni ebben a varázslatos korszakban.

Persze a valóság – megszoktuk már – prózaibb. A játék összességében véve pofonegyszerű – embere válogatja, de nálam ez a PC-s stratégiai játékok esetében nem feltétlenül jó pont. A War and Peace játékrendszere megközelítőleg annyira összetett és aprólékos, mint a browserfelületen játszható online stratégiáké, mint amilyen a Hódító vagy pld. az Utópia. Vagyis nem túlzottan. A másik hasonlat, amelyik eszembe jut: az asztali, táblás játékok.



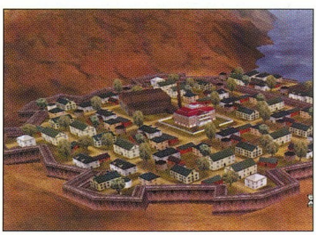
VILÁGURALOM. Mindegy, hogy diszkosz-alakú, gömbölyű vagy teknős hordja-e a hátán, egyformán kívánatos portéka. Minden korszakban születnek emberek világuralmi ambíciókkal. Nincs okunk feltételezni, hogy a XIX. század hajnalán másként lett volna – sőt, konkrét nevek is felködlenek történelemóráink emlékezetéből. Felesleges tagadni, mindannyiunkban ott lakozik egy icipici virtuális Napóleon.

Tessék csak, tessék! A világ a rendelkezésedre áll. Igaz, a játékban leginkább diszkosz-alakú, valamint az Újvilágtól Perzsiáig, a Skandináv-félszigettől a Jóreménység-fokig terpeszkedik. Egyetlen hatalmas 3D-s terep óceánokkal, hegyekkel, folyókkal, erdőkkel és városokkal. Bejárhatod a kamerával, görgetheted jobbra-balra, persze így egy örökkévalóságig tart, mire átérsz a túlsó végére, ezért az egyszerűbb és gyorsabb navigációt kicsinyített térkép is segíti a jobb alsó sarokban.

A küzdelem a városok birtoklásáért folyik. Akié a város, az uralja a környező tartományt is. Budapest, Krakkó, Bécs, Graz, Temesvár, Zágráb – néhány a közeliek közül, csak hogy érzékeltessem a léptéket. Az országok határai széles, színes csíkokként vetülnek a végtelenbe vesző tájra. A narancssárga vonalak mögött ellenséges vidék terül el, ide bármikor behatolhatsz a seregeiddel, csak állj készen a harcra. A zöldek a szövetséges határok, ezeken a területeken bántatlanul keresztülmasírozhatsz, csak ne támadd meg az ott álló városokat vagy állomásozó szövetséges seregeket. A vörös határok kívánják a legnagyobb figyelmet, ezek mögött veled semleges viszonyban álló nép él: ha netán átlépnéd a seregeiddel, az hadüzenettel egyenértékű.

GYARAPODÁS. A városokban mindenféle épületeket emelhetsz – a település méretétől függően 2-őt, 3-at vagy 5-öt. Barakk, hajóépítő-műhely, városparancsnokság, gyakorlótér, világítótorony, kórház, farm, gyár, egyetem, diadalív, kereskedelmi állomás, erődítés – viszonylag egyértelmű, melyik mire való.
A játék három erőforrást használ: arany, ember és tudománypont. Az aranyat a kereskedelmi állomások és gyárak termelik ki, és elsősorban az építkezésekhez és a seregek kiképzéséhez szükségeltetik, de jól jön a diplomáciai tárgyalások során is. Az emberek létszámát farmok építésével gyarapíthatod, belőlük képezheted ki a katonákat. Végül pedig a tudománypontokat az egyetemek halmozzák fel, és a technológiai fejlődésben tudod hasznukat venni.
A megfelelő létesítményekkel rendelkező városokban azután megindulhat a kiképzés. Sajnos a különféle egységtípusok száma most sem kimondottan közelít a végtelenhez. A barakkokból háromféle gyalogos baka, 3-féle lovasság ugyanennyi tüzérség kerülhet ki. Tengeri járműveket a hajóépítő-műhelyben, tábornokokat az akadémián, kémeket a városparancsnokságon képezhetsz.





HADVISELÉS. A csaták a végtelenbe nyúló 3D-s terepen, többnyire a városok tőszomszédságában folynak. Az ellenséges seregek felvonulnak, majd egymásnak rontanak – ne várjunk Shogun: Total Wart idéző, részletes taktikai élményt. Csak mint az RTS-ekben megszokott: tömeges kiképzés után tömeges lerohanás.

Ma már az sem újdonság a műfajban, hogy az egységeket négy formációba vezényelheted: menetoszlop - a katonák így masíroznak a legfürgébben; vonal - így használják ki leginkább a tűzerejüket; négyszög - így védettek leginkább a lovassági roham ellen; rajtaütés - amikor pedig szétszóródnak, hogy elkerüljék a tüzérségi tüzet. A formációkat érdemes a megfelelő irányba fordítani, mivel az oldalba vagy hátba támadás kellemetlenül érinti őket.
Az alapvető csatározáson kívül az egyes egységtípusoknak van különleges képessége is. A gyalogságnak a közelharc, a lovasságnak a roham, a tüzérségnek a zárótűz, a hajóknak pedig az, hogy szállíthatják a szárazföldi egységeket.
Különleges képességeik reményében nevelhetsz még kémeket és tábornokokat is. Előbbiek észrevétlenül átléphetik az országhatárokat, és információt gyűjthetnek, vagy rajtaütéseket végezhetnek, miközben kizárólag a városparancsnokság épülete és a világítótorony buktathatja le őket. A generálisoknak ezzel szemben parancsnoki hatásköre van – jelen esetben a kifejezés szó szerint értendő: nagy kör, melyen belül áldásos hatásukat kifejthetik, vagyis bónuszt adnak a hagyományos harci alakulatoknak.
Végül majd elfelejtettem a partizánokat, akik a kémekhez hasonlóan észrevétlenül behatolhatnak az idegen országokba, ám ott, mihelyt támadásba lendültek, már hagyományos, „látható” harci alakulatnak minősülnek.

OSTROM. Mi sem egyszerűbb. Gyártasz irdatlan mennyiségű ágyút, és addig löveted velük a falakat, amíg a város védelmét jelző csík el nem fogy. Csak arra ügyelj, hogy a városok akkor is megvédik magukat, ha nincs védősereg: a bástyák visszalőlek, mégpedig keményen!

DIPLOMÁCIA. A játékban 6 jelentős és 40 kisebb nemzet szerepel. A nagyok mind a világ meghódítására törekszenek, a kicsik meg arra, hogy ők ebből teljesen kimaradjanak, lehetőleg. A diplomácia a 6 nagyra korlátozódik.
Ők hadüzenet nélkül nem támadhatják meg egymást... vagyis a közös határ önkényes átlépése nyomban háborút eredményez.
A rivális feleknek üzeneteket írhatsz, ill. kaphatsz tőlük. A dolog leginkább a 4x űrstratégiák (lásd Masters of Orion) diplomáciai alkudozásaira emlékeztet: kérsz valamit, és cserébe ajánlasz másvalamit – aranyat, várost, technológiát, szövetséget.



ÉRTÉKELÉS. A játék a reklámszövegek alapján lehengerlőnek tűnt. Különösen az ragadott meg, hogy a fejlesztők 183 különböző várost modelleztek le, állítólag. Azután persze az ember szembesül a rideg valósággal. Az esztendőkkel túlhaladott grafikával – 183, gyakorlatilag tök egyforma, nyolcszögletű plecsnivárossal, ahol néhány szögletes háztömb (szigorúan minimalista poligonszámban) helyettesíti a korabeli városok romantikusan zegzugos utcácskáit. Meglátja a homályba olvadó talajtextúrákat, a viccesen silány egységeket és animációkat. Egy kifejezés eszi bele magát lassacskán a tudatába, majd egyre inkább ott villog, tülköl végül már minden pillanatban: LOW-BUDGET – vagyis alacsony költségvetés.

Csakhogy, ellentétben jó néhány grafikailag visszamaradott stratégiai játékkal, ezúttal a játékélmény is selejtes. A csaták nevetségesek, a tudományos kutatás mosolyogtató – fanyar mosoly, abból a lesajnáló fajtából –, míg végül a termelés/kiképzés már egyenesen röhejes. A játék maga a megtestesült dögunalom. Hajlamos vagyok feltételezni, hogy – amolyan asztali táblás játékként – többjátékos módban akár még szórakoztató is lehet... csak hát: az meg nincs benne. ■ **NYÚL**

> **ÉRTÉKELÉS**

56%

grafika	15/25
zene/hang	10/15
játékélmény	22/40
kategórián belül	7/15
összhatás	2/5

PRO Újszerű játékrendszer > A fél világtérképet lemodellezték 3D-ben

KONTRA Korszerűtlen grafika > A játék dögunalmas > A multi-play hiánya

> **CD MELLÉKLET**
csalás háttérkép javítás demo

> **MINIMUM GÉPIGÉNY**
PIII500, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

> **ARÉNA**

Age of Mythology	92%
Austerlitz	48%

TEST DRIVE

Fejlesztő: Pitbull Syndicate > **Kiadó:** Inforgames > **Web:** www.inforgames.com

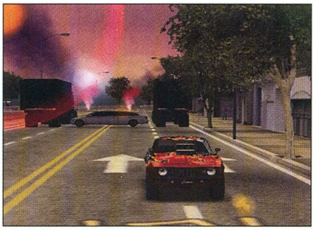


Azt hiszem, ha van stílus, amelyik haldoklik a PC-s játékpiacon, akkor az az arcade autóverseny. Ha az utóbbi egy-két év ilyen kategóriába sorolható igényes játékait szeretném összeszámolni, sajnos bőven elegendő egy remegő kezű favágó egyik keze is. Úgy tűnik, ez a kategória teljesen áthúzódik a konzolokra, mert a PC-sekkel szöges ellentétben, a PS2-es és xboxos sebességőrültek nem győzik kapkodni a fejüket a szebbnél szebb, igényesebbnél igényesebb arcade autóversenyek közt - szóval a száguldás megszállottjai lassan kénytelenek lesznek beruházni valamelyik újgenerációs mütyürbe.

Jelen tesztalanyunk sem PC-n kezdte hajdan dicső pályafutását. Nem tévedés, a sorozat első része nem kevesebb, mint tizennégy éve jelent meg többek közt Commodore 64-re, és igazi klasszikussá vált - az egyik első autóverseny volt, amelyikben a kormány mögül szemlélődve vezethettünk szupergyors kocsikat. A két folytatás is hozta az akkoriban elvárható színvonalat, így a Test Drive név aranybetűkkel írta be magát a játékok Bibliájába. Ezután hosszú csend telepedett a sorozatra, majd a lélegzetvisszafojtva várt negyedik rész szinte hátba vágta a játékosokat. A program kritikán alulira sikerült, gyakorlatilag minden tekintetben elmaradott volt, főleg az akkoriban feltörő NFS sorozat mellett, és a hangulat is a teljesen a múlté lett.

Nem is csoda, hogy a valaha kiosztott egyik legalacsonyabb százalékú értékelést kapta az akkori PC Guruban. Az ötödik rész sajnos nem sokat változott (elég ennyi?), aztán ha minden igaz, Playstationre jelent meg a szintén nem túl felkapott TD6 is. Közben készült ugyanennek a névnek az Off Roaddal megtoldott változata is, egészen három részen keresztül - sajnos szintén nagyon alacsony színvonalon. A nemrég megjelent, jó ég tudja hányas epizód







végéről nemes egyszerűséggel lehagyták a sorszámot jelezve talán, hogy az első rész minőségét szeretnék visszahozni - de az is lehet, hogy már maguk a készítők sem tudják nyomon követni, hányadik Test Drive-ot készítik éppen. Az időzítés jó is lett volna, a PC-s Hot Pursuit 2 igen-igen messze áll attól, hogy tökéletesnek lehessen nevezni, így bombaként robbanhatott volna egy új, minőségi TD. Sajnos nem így történt. A Test Drive hatodik felvonásával ugyan ideig-óráig el lehet játszogatni, ha nem támasztunk különösebb igényeket csilli-villi grafika és összetett játékmenet irányába, de nagyon messze áll a 2003-ban elvárható minőségtől. A C64-es hőskor Test Drive-jaihoz képest az alapkoncepció most sem változott: vagány, valóságban is létező klasszikus, illetve hipergyors sportkocsikkal kell száguldoznunk, ezúttal négy (nagy)város (San Francisco, Tokyo, Monaco és London) széles utcáin és külkerületeiben. Az arcade jelzőt írhattam volna akár nyomtatott vörös nagybetűkkel is, annyira semmi köze nincs a játékban található fizikának a valósághoz. Járgányunkkal akár maximum sebességgel is belecsapódhatunk a legkeményebb falakba anélkül, hogy bármi látható külső, vagy érzékelhető belső sérülést okozna az. Oldalvást ütközve némi sebességveszteséget szenvedünk csak el, és józserivel levágódunk az adott akadályról, vagy ha az incidens kocsival történt, akkor megcsodálhatjuk annak alvázát, miközben odébb repül egy jó tíz-húsz métert. Járgányunk irányítása sem valami összetett: a kézifék csak fékezéshez használható, kanyarvételre gyakorlatilag alkalmatlan, így marad a natúr szabályosan, vagy a fal segítségével történő lelassítás, és íven történő kanyarodás - csúsztatásra és egyéb trükközésre nem nagyon van lehetőség. Sok munka nem lehetett a kocsi fizikájának megvalósításával, az egyszer biztos... A végtelenül egyszerű irányításnak köszönhetően egy kéz bőven elegendő a tökéletes navigáláshoz, még talán a bevezetőben említett favágó is könnyűszerrel elboldogulna a dologgal - esetleg a kihívást kedvelők megpróbálkozhatnak a többjátékos mód osztott képernyős lehetőségének segítségével a „jobb kéz bal kéz ellen“ attrakció bemutatásával - mindjárt izgalmasabbá válik a játék!

A programban elméletileg öt játékmód található, de ez valójában háromnak felel meg. A natúr „te légy az első“ versenyeket három részre osztották: a Linear névre hallgatóban egyetlen hosszabb szakaszon kell végigfurikáznunk, párjában a Circuitben több kört kell megtenni az adott városrész kijelölt útvonalán, míg az Navigation Challange-ben annyi a különbség a Linear módhoz képest, hogy ebben az útjelző-lámpák mindig csak az utolsó pillanatban villannak fel. A Drag Race-ben egy mérsékelten izgalmas gyorsulási versenyen vehetünk részt: a folyamatos gáznyomás mellett annyi csak a dolgunk, hogy a megfelelő időpontban váltsunk. Végül a bizalmat keltő „Cop Chase“-ben természetesen mi alakítjuk a sebességmániásokat üldöző rendőrt.

A „történet“ módban a felsorolt versenytípusok váltogatják egymást. A sztori szerint egy sérült profi nagymenő helyett kell beugranunk a volán mögé, ő pedig a megmérettetések között tanácsokkal és kritikákkal lát el minket a tolószékből. Minden verseny előtt és után hősünk konzultál támogatójával, és beszédbe elegyedik néhány mondat erejéig versenytársakkal is. Igaz, a történet gyakorlatilag semmiről sem szól, de van néhány poénos duma is benne, és rendes színészek adják elő a szövegeket, kellő beleéléssel. A versenyek előtt mindig lehetőségünk van tét nélküli gyakorlásra, de ez teljesen feleslegessé válik azáltal, hogy a vérre menő versenyeket bármikor és bármennyiszer újraindíthatjuk, ha esetleg nem jól áll a szénánk. Legtöbb esetben elegendő az első háromban végeznünk ahhoz, hogy továbbléphessünk a következő pályára. Ez nem lesz olyan nehéz, hisz a játékban található egyetlen nehézségi fokozaton vetélytársaink ugyan viszonylag jól mennek, és ügyesen lavíroznak a sűrű forgalomban - sőt, ahogy haladunk előre a játékban, egyre gyorsabb ellenfelekkel találkozhatunk -, a rendőrök kordonját általában képtelenek kikerülni. Apropó zsernyákok! Egy „kicsit“ egyszerűbben lett megoldva a rendőrösdi, mint a Hot Pursuit 2-ben. A fakabátok nem próbálnak leszorítani, vagy ilyesmi: egyszerűen, ha négyszer hozzánk érnek kocsijukkal, „Busted“-nek minősítenek, és kezdhetjük újra a futamot. Hát nem mondom, a fejlesztők ezzel a rendszerrel sem erőltették meg nagyon magukat...

Azt talán említenem sem kell, hogy olyan dolgok, mint az időjárás, a napszak, vagy a nehézségi szint beállításának lehetőségei hiányoznak a programból. Visszajátszás van, de a HP2-höz hasonlóan itt is egyetlen, gép által meghatározott szemszögből nézhetjük vissza tevékenységünket. Kocsinkat kemény két - külső és kocsi eleji - nézetből irányíthatjuk. Megjegyzem, már az 1988-cas Test Drive-ban is volt műszerfalas, belső kamera.

A grafikus megvalósítástól sem fogunk hanyatt vágódni a monitor előtt, de azért szódával elmegy. Látszik, hogy a fejlesztők próbálták változatossá tenni a tájat, de mindez nem pótolhatja az alacsony poligonszámot és a 2003-hoz képest nagyon gyenge részletességet. A mellettünk elsüvítő épületek igen változatosak, és sok helyen díszítik neonfényben úszó óriásplakátok az utcákat. A fák között elhúzva hulló falevelekre lehetünk figyelmesek, sőt, helyenként még helikopter is köröz a fejünk fölött - közel ugyan nem mer jönni, mert bizony ő a kidolgozottsága is hagy némi kívánnivalót maga után. Látványelemként kerültek a programba a földből csak úgy előtörő gomolygó, piros, zöld, kék füstfelhők, melyek a checkpointok szerepét hivatottak betölteni. Kellenek is a színes effektek, mert a pályák alapvetően nagyon sötétek, fényerőt pedig sajnos nem lehet állítani.

Hogy valami jót is szóljak a játékról: a programhoz összevásárolt zenei anyag nagyon jóra sikerült! Hál' istennek a fejlesztők nem maguk írtak holmi sem-



mitmondó tüccögést a versenyek hátteréül, hanem aktív, menő zenekaroktól vásároltak össze tényleg nagyon jó számokat. A zenék természetesen a pörgősebb kategóriából kerülnek ki, elsősorban a rock és a trance stílus jellemző, de (sajnos) található néhány rap szám is, bár ezek is az igényesebbek közül valók. Hogy csak pár nevet említsek, a játékban hallhatjuk Moby Bodyrockját, Alice Deejay-t, vagy a régen sokat játszott Livin It Upot is. A Creditsnél illetve a kézikönyvben szerencsére megtalálható mind a tizenhat szám címe és előadója, érdemes (copy paste napster :P) beszerezni őket, akinek ez a stílus bejön. Akinek pedig nem, azok a GTA-hoz hasonlóan most is hallgathatják saját zenéiket is a megfelelő könyvtárba bemásolva az mp3 file-okat.

VÉGSZÓKÉNT. A Test Drive legújabb része nem rossz játék, csak kissé minden tekintetben túl lett egyszerűsítve. Bármikor le lehet ülni mellé, ha csak párpercnyi időnk van éppen játszani - mondjuk két Quake, vagy UT-party közötti szünetben -, és aki a stílust kedveli, azt ideig-óráig ez a program is biztosan le fogja kötni. Végül is nyugis, arcade autóversenyről van szó, amelyből nagyon kevés jelenik meg manapság PC-re, szóval becsüljük meg ezt is, és reménykedjünk, hogy a következő résszel már tényleg visszahozzák a sorozat megkopott hírnevét.

GREG5

> ÉRTÉKELÉS

62%

grafika	13/25
zene/hang	12/15
játékélmény	28/40
kategórián belül	6/15
összhatás	3/5

PRO Viszonylag gyors játékmenet › Nagyon jó zenék › Viszonylag sok választható, valóságos kocsi

KONTRA Elavult grafika › Kevés és egyszerű játékmód › Nagyon kevés beállítási lehetőség

> CD MELLÉKLET

csalás háttérkép javítás demo

> MINIMUM GÉPIGÉNY

PIII800, 128MB RAM, 600MB HDD, D3D

> ARÉNA

Need for Speed: Hot Pursuit 2	80%
Motorhead	88%

A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

Jubilálunk. Kicsiny rovatunk immár tizedszer jelenik meg az újság hasábjain, amely ugyan már azóta a harmadik nevét koptatja, de tudjátok: a név csak név, az újság, az érzés, az emberek, a rovat ugyanaz maradt. Az ünnepi alkalomból olyan illetőt mutatok be nektek, akivel valójában kezdeni illett volna az egész sorozatot: aki „feltalálta" a multiplayer játékokat, aki miatt az Electronic Arts megalakult, akit rovatunk eddigi és leendő vendégei közül olyanok tekintenek példaképüknek, mint Sid Meier, Warren Spector, John Cutter és Chris Crawford... és aki sajnos ma már nincs közöttünk.

AZ ÚTTÖRŐ: DAN(IELLE) BUNTEN BERRY

Nem, kedves olvasók, a két kép a cikkben nem tévedés, mindkettő ugyanazt az embert ábrázolja. Danielle Bunten Berry fiúként Dan Bunten néven látta meg a napvilágot '49-ben, Arkansas államban. A már-már ijesztően intelligens srác figyelme a matematika mellett hamar a kor felkapott-misztikus tudománya, a számítástechnika felé fordult. Az egyetem után – ahol egyébként programozóként végzett – a National Science Foundation nevű tudományos alapítványnál helyezkedett el '74-ben. Négy év rendszertervezés és matematikai modellezés közben rekordsebességgel mászta végig a ranglétrát az egyszerű programozótól a várostervező menedzser-helyettesi posztig. A tudományos munka azonban messze nem elégítette ki: először biciklиboltot nyitott szülővárosában (a Highroller Cyclery a mai napig üzemel Little Rockban!), majd egy klubot az akkori idők egyetlen elérhető hobbiszámítógépe, az Apple II rajongói számára. Az Apple Addicts Club baráti köréből szinte szükségszerűen alakult játékfejlesztő társaság: lévén civilben mind programozók voltak, akik napközben Fortran nyelven írtak komoly szimulációkat és egyéb programokat szobányi mainframe-ekre, és csak esetére változtak át Apple- és játékrajongóvá. Így született meg az Ozark Softscape a számítógépes játékok hajnalán (megjegyzendő, hogy az „írjunk mi is játékot!" elhatározás felé a döntő inspirációt a Microsoft (!) egyik első játékprogramja, az Olympic Decathlon adta).

A csapat: Dan, a bátyja Bill, valamint Jim Ruching és Alan Watson hatalmas előnnyel bírt a konkurencia előtt: ők egyszerre voltak profi programozók és megszállott játékosok. Ezt tükrözte első játékuk, amely '78-ban, a kanadai Speakeasy Software kiadásában jelent meg – csak néhány állam területén. A Wheelers Dealers egyszerre volt komoly tőzsdeszimuláció, és akcióra, gyors helyzetfelismerő-képességre kihegyezett játék real-time licitálással, és üzleteléssel. A Wheelers az Apple II legfurcsább játékai közé tartozott: a boltok nejlonzacskó helyett kartondobozban árulták az akkoriban megszokott 15 helyett 35 dollárért. Mindennek oka pedig a játék mellé csomagolt különleges, kézi készítésű kontroller volt, amelynek segítségével egyszerre négy ember játszhatott a programmal – egymás ellen. Bár a Wheelers mindössze 50 példányban kelt el (ma egy-egy eredeti példány igazi kincsnek számít!), majd' húsz évvel mutatott túl a maga korán: az első kereskedelmi forgalomba került, kizárólag multiplayerre kihegyezett játék volt. Érdekesség, hogy a játék kezelési útmutatójának elkészítéséhez Dan külön szövegszerkesztő programot volt kénytelen írni, és ez, a Scribe sokkal jobban elterjedt, mint az Ozark bármelyik Apple-re írt játéka – ami nem is csoda, hiszen jóval többet tudott, mint a gép hivatalos szövegszerkesztője, az Apple Writer.

> **„Még soha senki nem mondta azt a halálos ágyán, hogy „ó, bárcsak több időt töltöttem volna életemben a számítógép előtt ülve, egyedül...". A multiplayer a játékvilágnak az a kis része, amelyet még nem fertőzött meg a pénzvilág, amelyikre nem tették rá a kezüket a hollywoodi nagyemberek, amelyikről még el tudom hitetni magammal, hogy igazán interaktív médium, új út a szórakoztatásban, és nem olyan sivár kulturális szemétdomb, mint például a filmek, a TV vagy a könnyűzene világa"**
>
> *– DANI BUNTEN BERRY*

A félsiker nem kedvetlenítette el Dant, aki következő játékaként a Computer Quarterbacket melegítette fel, amelyet jó néhány évvel azelőtt Fortranban írt a munkahelyének egyik mainframe gépén a kollégái szórakoztatására. Az Apple-re egy év alatt átültetett játék mindennemű grafikát nélkülöző amerikai foci-szimulátor (!) volt, amelyben két játékos 36 támadó és 21 védekező taktika kombinálásával küzdhetett egymás ellen – a háttérben pedig elképesztően bonyolult matematikai számítások gondoskodtak a reális



végeredményről. A játékra felfigyelt a Strategic Simulations nevű cég (az az SSI, amelyik később szimulátorairól, II. VH-s stratégiáiról és AD&D-játékairól lett világhírű), és felajánlotta az egész Amerikára kiterjedő terjesztést egy feltétellel: ha egyszemélyes játékmód is lesz a programban. Lett benne – Dan két hét alatt ütötte össze –, és ez végre meghozta a sikert és az ismertséget úgy Dan, mint az Ozark és az SSI számára.

Hősünk ismert és elismert fejlesztőként vágott bele a következő projektbe, amivel visszatért a gazdasági szimuláció világába. A Cartels and Cutthroatsban hatan játszhatták egyszerre a multicégek háborúját. Ár- és bérverseny, reklámháborúk, fejlesztés, ipari kémkedés, termelés mind szerepelt a programban, amely amellett hogy szórakoztató volt, súlyos ismeretterjesztő értékkel is bírt. Realizmusa miatt több helyen iskolák használták a piacgazdaság működésének szimulálására! Mindezek ellenére a '81-ben megjelent játék messze nem lett olyan sikeres, mint a Quarterback, annál az egyszerű oknál fogva, hogy az embereket elmondhatatlanul kevésbé vonzotta a cégháború, mint az amerikai foci. A Cartels felkeltette viszont az érdeklődését egy, a Harvardról frissen kikerült közgazdász és játékelmélet-specialista fickónak, akinek fixa ideája volt, hogy a játékipar lesz az elkövetkező évtizedek Hollywoodja. Az urat Trip Hawkinsnak hívták (jegyezzük meg ezt a nevet!), és azonnal nekiállt tárgyalni az SSI-vel, hogy megszerezze a Cartels kiadási jogát. Az SSI nem engedett. Trip nem tágított. Dan mindeközben az egészről mit sem tudva vad kísérletezgetésbe fogott: új platformra tért át (Apple-ről az Atari 800-ra), új programnyelvre (BASIC-ről assemblyre), a szöveges alapú megjelenítésről pedig grafikusra. A kísérletek eredménye a '82-es Cryton Masters lett, amelyik ugyan a később real-time stratégiának nevezett műfaj jellegzetességeit hordozta magán, de az akció és a stratégia összeházasítása még eléggé botladozott – el is tűnt a süllyesztőben, nem kis részben azért, mert Dan csak félig-meddig törődött a fejlesztéssel, lévén ekkor nősült először, és született meg első gyermeke.

Időközben a tárgyalások Trip és az SSI között nem vezettek eredményre, sőt, '82 végére egészen elmérgesedett a helyzet. Dan, hogy mentse a menthetőt, üzletet ajánlott Tripnek: hajlandó otthagyni az SSI-t, és Tripnek fejleszteni a következő programját, ha garantálja, hogy az legalább olyan feltételek mellett jelenik meg, mint az eddigi játékai. Mi az hogy! – kapott Trip az alkalmon, azon nyomban játékkiadó céget alapított Electronic Arts néven, és leszerződtette Dant. A mindössze hét főt foglalkoztató EA bemutatkozó kiadványa Dan leghíresebb játéka, a MULE (Multiple Use Labour Element, az eredeti cím Moguls from Mars lett volna) nevű legenda lett (pontosabban három programot dobtak egyszerre piacra '83-ban, ebből volt az egyik Dané). Hősünk egyesítette a Cartels erőforrás-menedzselését a Wheelers real-time aukcióival és a Cryton sci-fi környezetével, valamint végre az Atari 800 grafikai képességeit is kihasználta, természetesen továbbra is kizárólag multiplayerben gondolkodva – és kész is volt a csoda. A Heinlein egyik regényen alapuló játékban kicsiny robotokkal kellett egy ismeretlen bolygót kolonizálnunk egyszerre küzdve a zord körülményekkel és egymással. Nem hinném, hogy olvasóinknak akár csak egy százaléka is látta valaha a klasszikus MULE-t, de két évtizede egész generációk váltak a hatására a számítógépes játékok megszállottjai. Az EA a kezdeti sikert meglovagolva óriási reklámhadjárattal támogatta meg a további eladásokat – így vált Dan és csapata az első igazi, a rajongók szűk körén kívül is ismert sztár-játékfejlesztővé, a MULE pedig sokszoros díjnyertes sikerjátékká.

Dan következő programja, a Seven Cities of Gold volt pályafutásának legnagyobb üzleti sikere. Az EA nyomására kizárólag egyszemélyes játékmódra fókuszáló játék az Újvilág felfedezését és kolonizálását dolgozta fel. Véletlenszerűen generált kontinensek, négyféle nyersanyag, az ismeretlen felfedezése (a fáma szerint, hogy minél jobban elkaphassák ezt a hangulatot, az Ozark-csapat direkt kivonult eltévedni egy hétvégére az arkansasi hegyekbe) és az őslakókkal való kommunikáció igen szórakoztató stratégia-kaland egyveleget alkotott, amelyet sokan – nem is alaptalanul – a Pirates! elődjének tartanak. A Trip Hawkins által kitalált reklámszlogen: „edu-tainment” (azaz a játék egyszerre tanít és szórakoztat), mára fogalommá, a játékokon belüli külön kategória gyűjtőszavává vált. A 150000 példányban eladott bestseller után Dan régi álmát szerette volna megvalósítani az Avalon Hill klasszikus táblás társasjátékának, a Civilizationnek számítógépes feldolgozásával. Az EA azonban hallani sem akart erről, ők folytatást akartak a Seven Citieshez. Végül egy ötezer dolláros csekk győzte meg hősünket, hogy utóbbit válassza (minden fillérre szüksége volt, lévén éppen akkor vált első feleségétől...), így született a Heart of Africa, amely újra csak az „ismeretlen dzsungel felfedezése és túlélés a vad körülmények között” sémájára épült. Üzletileg megint csak nagyon bejött, de messze nem elégítette ki Dan játéktervezői fantáziáját (a játékbizniszről alkotott véleményéről pedig sokat elmond a MULE sikereinek idejére datálódó híres mondása: „Egy eladott játék árából kb. két dollár üti a fejlesztő markát. Ha tehát kalózmásolatban van meg valamelyik programom, és úgy érzed, megloptál, küldj nekem két dolcsit, és felejtsd el a lelkiismeret-furdalást!”).

Az Africa után Dan újra megnősült, és új feleségével, Jane-nel Mississippi államba költözött maga mögött hagyva Arkansast és az Ozark-csapatot. Az EA pedig, mintegy köszönetként a három szupersikeres játékért, belement, hogy Dan újra kísérletező, csak-multi játékot alkosson. Ennek az eredménye lett a Robot Rascals, amely „A” családi társasjátéknak készült, de minden idők egyik legnagyobb bukása lett belőle. Való igaz, a Rascals játékmenete nem volt éppen hagyományosnak mondható: a MULE-ban már bevált „egy robottal kolbászolunk fel-alá, és próbálunk mindenféle cuccokat begyűjteni a többiek elől” alapot kiegészítette két pakli kártyával (!), amelyekből időnként húzni kellett, és az ott szereplő utasításokat végrehajtani, mindezt minimálisan négy személy számára... az ötletet ugyan mindenki határtalanul érdekesnek tartotta, de a kutya nem adott pénzt érte – mindössze 9000 példány kelt el belőle. Az EA pedig azonnal benyúj-





totta a számlát: MULE 2-t követeltek. Dannek annyit sikerült elérnie, hogy nekiállt a MULE különféle platformokra való átültetésének (C64, Sega Genesis, PC), és megígérte, hogy a második résszel kapcsolatban újabb kutatásokba fog. A kutatás az akkor éppen leterjedni kezdő modemek kihasználása felé kanyarodott, és végül egy újabb játékot eredményezett. A Modem Wars volt Dan első eredetileg is PC-re készült programja, az első igazi online játék, amelyben a két játékos modemmel összekapcsolt gépeken küzdhetett egymással. A játék tulajdonképpen egyszerű RTS volt termelés nélkül, három egységtípussal (gyalogság, lovasság, tüzérség). A program valami hihetetlenül zseniálisan lett megírva, még a C64 300 baudos (!) modemjével is működött (a játékos egy manőverét mindössze 4 byte-ban továbbította az ellenfél géphez), sőt, a csata végén a játékosok újra végignézhették a mintegy 4 KByte-ba tömörített teljes játékot! Sajnos a program csak az akkori modemtulajdonosok igen szűk körében ('88-at írunk!) vívta ki a neki járó sikert, és ez igen kevés volt az egyre idegesebbé váló EA elvárásaihoz képest.

Hét év alatt az Electronic Artsnak sikerült a szabadságot ígérő felmentő seregből elnyomó diktátorrá válnia Dan szemében, aki az egyre több dologba beleszóló és egyre több korlátot felállító cég mellett új kiadók felé kezdett kacsingatni. Így sikerült összefutnia Sid Meierrel, aki örömmel hívta át őt a MicroProse kötelékébe. Hamar kiderült azonban, hogy Dan és Sid ugyanazt a témát nézte ki következő játékához: mindketten a Civilizationt akarták számítógépre ültetni. A legenda szerint sorshúzás döntött a Civ sorsa felől, és mint tudjuk, a szerencse Sidnek tervezett, Dannek egy másik klasszikus társasjátékot kellett választania, ez pedig az Axis & Allies című második világháborús játék volt. Dan fantáziája kicsit elszaladt, és a Modem Wars alapjaira épülő játék a második mellett végül az első és a fiktív harmadik világégést is feldolgozta. A Command HQ korának legkiforrottabb háborús játéka volt, és bár kissé puritán grafikával volt megáldva, a választható történelmi kor, a real-time játékmenet és a multiplayer hosszú időre megunhatatlanná, és nagyjából a Panzer General megjelenéséig a háborús játékok királyává tette. Dan azonban a siker ellenére sem volt boldog. Elvált második feleségétől is, és lassan kezdett ráébredni a megdöbbentő tényre, hogy miért nem képes jól érezni magát a bőrében: mert másvalaki bőrébe született, negyven éve férfitestben él nőként. A Danben lassanként öntudatra ébredő Danielle enyhén szólva is tudathasadásos állapotban vágott neki újabb projectjének, a Global Conquestnek, amelyen ez erősen meg is látszott. Bár a programban (amely nagyjából a Command HQ folytatása, világhódító háborús stratégia volt) elképesztő mennyiségű játékelem és lehetőség húzódott meg, hiányzott belőle az az elegáns egyszerűség és átláthatóság, amelyik hősünk eddigi játékait jellemezte (ráadásul programhibáktól hemzsegett; mint kiderült, a MicroProse tévedésből nem a legutolsó verziót küldte el sokszorosításra...).

Dan a Command HQ után egy teljes évre eltűnt a világ szeme elől, majd amikor '93-ban újra megjelent a nyilvánosság előtt, a szó szoros értelmében nem lehetett ráismerni. A műtétek után a megszokott 190 centis, mackós testalkatú, szakállas Dan helyett sudár, életvidámságtól sugárzó hölgy állt a Game Developers Conference látogatói előtt: Danielle Bunten Berry. Ha azt mondom, a játékszakma úgy állt ott elképedve egy emberként, mint akinek jeget tettek a gatyájába, talán nem állok távol a helyzet leírásától... Persze nem mindenki tudta könnyen lenyelni a történteket: a két házasság és három gyerek után nemet változtatott hősünket konzervatív beállítottságú családjai kitagadták, ő pedig Kaliforniába költözött. Danielle sosem tért vissza a hagyományos játékiparba. Először Paul Allen (Microsoft-társalapító, a világ egyik leggazdagabb embere) cégéhez, az Interval Research-höz szegődött el, ahol kifejezetten női játékosokat megcélzó játékokkal kapcsolatos (mint később kiderült: teljesen eredménytelen) kutatásokban vett részt, később a Mpath Interactive-nál hálózati játékok fejlesztésével foglalkozott (köztük a MULE felújított, Internetre optimalizált verziójával, a WarSporttal). Emellett vezéregyénisége lett a nemzetközi játékfejlesztő-közösség kiépítésének, és állandó szónoka a Game Developers Conference-nek (itt egyébként külön látványosságszámba menő szokása volt pókeren visszanyerni az utazásra és szállásra költött pénzét – legendák keringenek arról a partiról, amikor a híres játék-zeneszerző George 'Fat Man' Allisternek a szó szórós értelmében a gatyáját is elnyerte).

Hősünk mindössze öt évet élt nőként, amikor jött a megdöbbentő hír: a tinédzser kora óta erős dohányos Danielle-t tüdőrák támadta meg. Hiába volt minden kezelés és a dohányzás pánikszerű abbahagyása, amikor Danielle '98-ban átvette a Game Developers Conference életműdíját (Chaplin életmű-Oscarja óta a világ nem hallott akkora vastapsot!), gyakorlatilag már haldoklott. Végül '98 július harmadikán, 12 játékkal, 16 Év Játéka címmel és az egész játékfejlesztői világ csodálatával a háta mögött, meghalt.

Ahogy szállóigévé vált mondása tartja, ő sem mondta azt a halálos ágyán, hogy **„ó, bárcsak több időt töltöttem volna életemben a számítógép előtt ülve, egyedül...”**. ■ **HANCU**

> REJTVÉNY

Súlyos anomáliák alakultak ki a Neal Hallforddal foglalkozó epizódunk rejtvényével (mi volt a Might and Magic 3 végén az űrhajót indító kód?) kapcsolatban. Nagyon úgy néz ki ugyanis, hogy az eredeti amerikai és az újra kiadott európai verzióban más-más kód szerepelt, az egyikben 'KTOW' (erre lettünk volna kíváncsiak, egyébként pedig ez annak a rádióadónak a neve, ahol Neal DJ-ként dolgozott egyetemi évei alatt), a másikban pedig 645231. Nos, végül úgy döntöttünk, mindkét megfejtést elfogadjuk, két nyertesünk közül is az egyik az egyik az egyik, a másik a másik megoldást küldte be. A szerencsések: „Fej", immár hagyományos professzionális rejtvényfejtőnk Szlovákiából, és Kiss Péter, Budapestről. A nyeremény egy Matrox CD-tartó, illetve egy Haegemonia póló-zenei CD-könyv-poszter csomag. Gratulálunk!

Múlt havi rejtvényünk Sid Meierre vonatkozott, a megfejtés: Sid hangját a Gettysburg!-ben hallhattuk, az arcképe pedig a Civilization 3-ban szerepel.

Mostani legbefolyásosabb emberünkről megtudhattuk, hogy legismertebb játéka, a MULE az egyik volt az Electronic Arts első három játéka közül, '83-ban. E havi kérdésünk: mi volt a másik kettő?

Ezt is megértük: Egy éves a NosztalGuru! 2002 elején (akkor még máshogy hívták az újságot) indítottam útjára ezt a kis egyoldalas régészeti szabadegyetemet, és rögtön feltettem a nagy kérdést: szerintetek szükség van-e egyáltalán effajta múltidézésre? Azóta rengeteg olvasói levél erősítette meg a rovatba vetett hitemet, igyekszem kiérdemelni a továbbiakban is a biztató szavakat. Ezúttal olyan játékokat szedtem csokorba, amelyek műfajteremtőnek számítottak a maguk idejében.

NOSZTALGURU

> ezzel játszottunk...

> A HÓNAP PRÜNTYÖGÉSE

Gordian Tomb

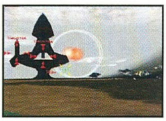
Az egyéves szülinapra igazán különleges zenei csemegét válogattam: a Gordian Tomb a C64 (sőt, talán a Commodore-ok) történetének leghosszabb összefüggő játékmuzsikájával büszkélkedhet. A program csak egy átlagos ügyességi labirintusfosztogatást tudott felmutatni, így a kutya sem emlékezne rá, ha Thomas Detert kompo- nista – mellesleg ma is igen aktív C64-élharcos, a 8 bit igehirdetője – nem írja meg hozzá csodálatos, közel-keleti motívumokkal machináló zenéjét. A főszereplőnek 32 perc alatt kellett megtalálnia a kincset, és Detert úr ehhez igazította művét: hogy a dallam ne ismétlődjön, egyetlen bő fél órás „szimfóniát" írt, volt eleje, vége, „szocialista mondanivalója"... Katartikus élmény végighallgatni még ma is, hihetetlen, hogy három hangcsatornából ezt ki lehetett hozni.



(Letöltés: http://www.c64.org/)

...5 ÉVE: BATTLEZONE

1998-ban az Activision kemény fába vágta a fejszéjét: kísérletet tettek az 1983-ban játéktermi klasszikusként elterjedt Battlezone modernkori feltámasztására. Az eredmény lenyűgöző volt: a progi műfaji keverékében a szimulátorok, az akciójátékok és a stratégiai játékok elemei olyan harmóniában voltak, amire azóta sem láthattunk példát. A 90-95% körüli értékeket két kézzel szóró kritikusok által „stratégiai szimulátor"-ra keresztelt új játékstílusban a csatatérről irányíthattuk hadmozdulatainkat (akár legtávolabbi egységeinket is), és szimulátor-, illetve FPS-nézetből nekünk is rendre részt kellett vennünk a vérfürdőkben. A Battlezone mindezt remek „oroszok vs. jenkik" körítéssel tálalta, azonban kb. 70-80 ezer eladott példányt produkálva hatalmasat bukott kiérdemelve a játékipar egyik legnagyobb üzleti rejtélyének járó kétes elismerést. Túl bonyolult volt, ezért a hardcore gamereken kívül senki nem foglalkozott vele? Elégtelen volt a rá fordított reklám? Rossz időben (a karácsonyi dömping után) jelent meg? Ezek a kérdések a mai napig előjönnek a Battlezone kapcsán. Így bár a játék abszolúte műfajteremtő volt, kevés követőt vonzott, és a 3 évvel később megjelent folytatás is kommerszebb irányba mozdult el. Nálam immár 5 éve szerepel az abszolút top 10-ben.



...10 ÉVE: DOOM

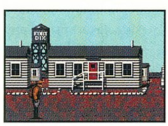
IdGames. Carmack és Romero. Cyber demon és BFG. Kell-e többet mondanom? Ugyan a játék alkotói már Wolfenstein 3-D nevű progijukkal lefektették a FPS-ek alapjait, a játékosok mégis Doomklónként emlegették a későbbi követőket. Ama egyszerű oknál fogva tették ezt, hogy az 1993-as Doom sejttette meg igazán, milyen lehetőségek rejtőznek e műfajban. A Doomról sütött a profizmus - bár a Wolfenstein 3-D úttörő voltát senki nem kétli, a Doom volt a „kiforrott termék". Újszerűnek ható, gyönyörű grafikája, hangulata magával ragadott mindenkit, minden addiginál pörgősebb játékmenete pedig egy perc nyugalmat sem hagyott, csak az egészen meglepő befejezéskor pihenhetett az ember (ez egyébként a mai napig a történelem egyik legironikusabb endsequence-e). Az egy évvel később megjelenő folytatás gyökeres újítást nem hozott, csak a játékrendszert tökéletesítette tovább (elsősorban a multiplayer opció irányába), és ez elég volt ahhoz, hogy a kiegészítők még két éven keresztül eltartsák a programot (ezek közül a Demon Gate nevű, 666 új pályát tartalmazó add-on volt a legsikeresebb). A harmadik részre azóta is várunk, egyre felcsigázottabban – különösen, mióta a nyilvánosságra került demó nyilvánvalóvá tette, hogy a Doom 3 ugyancsak méltó lesz tízéves elődjéhez.



(Letöltés: http://retrogames.intranet.hu)

...15 ÉVE: ROCKET RANGER

A Defender of the Crown mellett kétségtelenül ez a progi volt a Cinemaware legsikeresebb játéka. Szigorú értelemben véve nem nevezhetjük műfajteremtőnek, inkább csak amolyan „műfajkutyulónak", ugyanis C64-en és Amigán körülbelül azt valósította meg, amit a Final Fantasy-sorozat konzolon. Vagyis: volt egy műfaji keret (esetünkben jelzésértékű stratégiai játék), amelyből tucatnyi egyéb műfajba „kirándulhattunk" attól függően, hogy a cselekmény mit követelt meg (a játék stílusa tehát alá volt rendelve a sztorinak). A Rocket Ranger némi misztikummal és sci-fivel megbolondított háborús történetet mesélt el, a különös rakétaember főhős Hitlerék ellen küzdött minden lehetséges módszerrel – amikor a sors úgy hozta, ügyességi játékban, máskor shoot'em upban, stratégiában és így tovább. A fantasztikus grafikával megáldott játékot így az ember végül nem tudta hova tenni, és úgy érezte, hogy nem is programmal, hanem filmmel játszik.



(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

...20 ÉVE: ARTILLERY DUEL

Véletlenszerűen elhelyezkedő vonalakkal kirajzolódik egy táj, közben madárcsicsergésre emlékeztető dallam szól, majd egy komor hangú fanfár vet véget az idilli hangulatnak, ezt követően pedig a tájon megjelenő két tank irgalmatlanul elkezdi lőni egymást folyamatosan finomítva a lövések szögén és erején. Így kezdődött 20 évvel ezelőtt az Artillery Duel, amely két játékos gyors és megunhatatlan csatáit tette lehetővé némileg megnehezítve a „tüzérek" dolgát az állandóan változó széllel. Ismerős a játékmenet? Úgy van, a Worms-sorozat ükapját tisztelhetjük ebben a kövületben – 1983-ban nem is akadt ennél jobb multiplayer játék.



(Letöltés: http://web.externet.hu/sk/c64/)

GONDOLAT

Egy másfél évvel ezelőtti Gondolatébresztőben már szót ejtettem az újságírásról, amikor a játéktesztelő zsurnaliszták sanyarú sorsát tártam eléték. Az ehhez kapcsolódó reagáló levelek száma azóta egyértelművé tette, hogy ez volt a legnépszerűbb téma a rovat történetében, és most megérett a folytatásra. Ezúttal azonban kissé a háttérbe szorítanám a gamerlapokat, és az újságírással, mint szakmával foglalkoznék, különös tekintettel annak tanulási lehetőségeire. Most a téma úgyis aktuális, március 1-ig még be lehet adni jelentkezési lapot valamelyik főiskolára...

FŐ AZ ISKOLA. Újságírókkal Dunát lehet rekeszteni – tartja a szakma, és ebben van némi igazság. A felsőoktatási kommunikáció-szakok százszámra ontják a kezdő zsurnalisztákat, és akkor még nem is beszéltünk a szakképesítést adó iskolákról. Újságíró tehát minden bokorban akad, viszont kevés a JÓ újságíró. De mitől lesz valaki kiemelkedő ebben a szakmában? Egyáltalán, mitől számít újságírónak valaki? A diploma rossz válasz – nem a papír teszi az embert. Két-három éve Magyarországon az újságíróként dolgozók kb. 80%-ának volt szakirányú felsőoktatási végzettsége, és ez az arány folyamatosan romlik (összehasonlításként két véglet: Ausztráliában ez a szám 35%(!) körüli, Dél-Koreában 94%). Ez a szempont tehát nem igazán mérvadó, sokkal fontosabb a tehetség kérdése. Akkor azt nevezhetjük újságírónak, aki tehetséges? Nem feltétlenül. Mint minden szakmában, ebben is vannak jó és rossz szakemberek. Ha valaki például abból él, hogy a glossza ismérveit (rövid, ironikus, csattanó van a végén stb.) szem előtt tartva glosszákat ír, akkor az illetőt újságírónak nevezhetjük. Lehet, hogy dermesztően rossz, amit ír, de ha a műfaji követelményeknek megfelel, ha az illető (az alacsony színvonal ellenére) a szívét-lelkét beleadja a glosszáiba, és ha van olyan újság, amelyik ezeket a borzalmakat leközli, akkor az illető igenis újságíró. Muszáj ilyeneknek is lenniük: az esztergályostól kezdve a cukrászmesterig minden szakmának megvannak a maga átlagon felüli, középszerű és átlagon aluli művelői. Megkockáztatnám még azt is, hogy ráadásul mindez független attól, hogy az illető szakember amatőr vagy profi. Egy pályakezdő, diploma nélküli fazon is lehet zseniális publicista és egy háromdiplomás szakma veteránja is írhat vérgagyi cikkeket (mindkettőre tudnék példát mondani). A fentiekből viszont az tűnik ki, hogy aki saját írást jelentet meg valamilyen lapban, az újságírónak tekinthető. Ez természetesen nem igaz, ugyanis a hivatás ismerete a tehetség kérdésénél is fontosabb. A firkásznak tisztában kell lennie ennek a szép szakmának a műfajaival, kereteivel, etikájával, írott és íratlan szabályaival – hogy ezt a tudást iskolában, vagy autodidakta módon sajátítja el, esetleg valamiféle zseniális ösztönösséggel ráérez mindenre, már lényegtelen. Összefoglalva tehát: véleményem szerint az az ember nevezhető újságírónak, aki írásaival meg akar felelni, és meg is felel a sajtóműfajoknak és a szakma erkölcsi elvárásainak. Emellett a tehetség (ettől lesznek igazán élvezetesek az illető írásai) másodlagos tényező, a tapasztalat harmadlagos, és szerintem fontossági sorrendben csak ezek után következik a diploma. Ez azonban nem jelenti azt, hogy a papír teljesen elhanyagolható lenne. A szakirányú felsőoktatási intézmények igen komoly többletet adnak azáltal, hogy minden jelentősebb tudománnyal (politológia, gazdaságföldrajz, szociológia stb.) foglalkoznak, amelyek egy picit is érintik az egyszeri újságíró munkáját. Ha emberünk hasznosítja ezt a tudást, még jobb, teljesebb cikkek születhetnek a kezei között. Nem utolsó szempont az sem, hogy a pályakezdők között előnyt élveznek a diplomások – a nagy presztízsű szerkesztőségek szóba sem állnak azokkal, akik nem tudnak felmutatni legalább egy főiskolai oklevelet. Aki tehát komolyan gondolja ezt a hivatást, nem fogja megúszni az egyetemet.

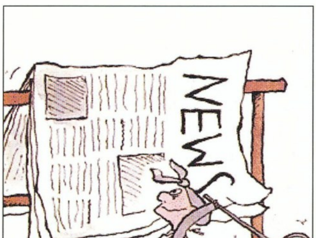
TÉGED VÁR A PAPÍRGYÁR. Mint feljebb említettem, a sajtómunkásokat kommunikáció-szakon képzik. Az ezzel foglalkozó főiskolákon és egyetemeken egy-két éves alapozás után lehet szakosodni (egyetemen most már két szakirány kötelező), és mivel az újságírók, rádiósok és tévések képzése mellett általában a PR és egyéb üzleti kommunikációk is e szak alá tartoznak, egyre népszerűbb választott pálya a kommunikációs szakemberé. Mégsem ördöngösség bekerülni ezekbe az intézményekbe, ugyanis egyrészt egyre több főiskola indít ilyen szakot, másrészt a költségtérítéses (értsd: tandíjas) helyek folyamatosan bővülnek. Ennek megfelelően egyre több a hallgató, és a magyar felsőoktatás egyik riasztó jelensége e területen is megnyilvánul: rosszabb eredménnyel is könnyen be lehet jutni egyes intézményekbe. (Nem véletlen, hogy Magyar Bálint oktatási miniszter 72 pontos minimum ponthatár-korlátot vezetett be, miután tavaly a felvettek pontszámának 12 százaléka 60 és 72 között volt.) Máris óriási különbségek vannak az egyes intézmények megbecsültségét tekintve, ezért érdemesebb megpróbálkozni egy patinás, jó hírű egyetem dögnehéz felvételijével, mint pontduplázással bejutni valami no name költségtérítéses suliba. Általában magyarból és/vagy történelemből kell felvételizni, a kérdések között többnyire kiemelt fontossággal bírnak a XIX-XX. századi történések és művek, és bizony az éppen aktuális eseményekre is gyakran rákérdeznek, ezért nem árt rendszeresen követni a napi sajtót a felvételi előtt (egyébként, ha va-





ÉBRESZTŐ

lahol, hát kommunikáció szakon kifizetődő felvételi-előkészítőre járni). A költségtérítéses képzés felvételije szinte mindenhol könnyebb – sőt, van, ahol csak pályaalkalmassági elbeszélgetésen kell megfelelni. Ha csak költségtérítéses hely jön össze, akkor sem kell kétségbeesni, mert bár a tandíj általában igen borsos – átlagosan 80-100 ezer forint körül van egy félév –, intézményi pályázatokkal sok esetben csökkenthető (no meg az újságírás olyan szakma, amelyiket remekül lehet tanulás mellett is végezni, úgyhogy egy picit is talpraesett ember néhány cikkel, esetleg a diákhitelt kihasználva biztosan fedezni tudja a tandíjat). Az újságíráshoz megfelelő elméleti hátteret az ELTE-n, valamint a Pécsi és a Szegedi TE-n lehet a legjobban elsajátítani, ezekben az intézményekben tapasztalt és közismert emberek tanítják a szaktárgyakat. A főiskolák közül a fehérvári Kodolányi János Főiskolának van jó híre, illetve sokan az újoncnak számító Budapesti Kommunikációs Főiskolához fűznek reményt (arról nem is beszélve, hogy ott egészen emberi tandíjak vannak). Sajnos azonban a legjobb felsőoktatási intézményeknek is megvan a maguk árnyoldala. Az egyik legfőbb gond az, hogy a tantervek kiagyalói néha túlzásba viszik a hallgató látókörének tágítását, és olyan perifériális tantárgyakkal floodolják az órarendet, hogy az ember hátán feláll a szőr. Ezzel összefügg a másik sokat emlegetett kifogás, amelyik egyben a magyar oktatási rendszer válságának fő oka: a diákok rengeteg lexikális ismeretet tanulnak, és a készségek fejlesztése háttérbe szorul. Nagyon kevés a gyakorlati órák száma, az ELTE-ről kevés kivétellel elméleti beállítottságú szakemberek jönnek ki, és nem jobb a helyzet más egyetemeken sem (talán a SZTE és annak budapesti „leányvállalata", a Budapest Média Intézet több időt fordít a gyakorlatokra, de még mindig nem eleget). Szomorú, de aki igazán intenzív gyakorlati képzést szeretne, annak egyetem mellett (vagy akár helyett) ajánlatos részt vennie valamilyen szakiskolában. Ezek közül a MÚOSZ támogatta Bálint György Újságíró Akadémia egyéves, kis létszámú csoportoknak tartott tréningje a legelismertebb, igazi újságírás és -szerkesztés folyik az órákon, nagynevű tanárokkal. Említést érdemel még a Komlósi Oktatási Stúdió is, ahol a hallgatók egy éven keresztül végig hajtós sajtómunkát művelnek. Ez a képzés remek kiegészítője egy elméletibb egyetemnek (igaz, itt nagyon drága a tandíj, egy félév 175 000 forint) – aki egy lazább főiskolai évet össze tud egyeztetni egy ilyesfajta dolgos tanfolyammal, nyert ügye lesz később a pályán. Egyébként érdemes minél előbb és minél több helyen elkezdeni írni, és építeni a kapcsolatokat. Aki ugyanis a diploma megszerzése után akar állást keresni, igen nehéz helyzetbe kerül. A jól működő lapok többsége belekényelmesedett a helyzetébe, szerkesztőik ritkán veszek fel ismeretség nélkül új embereket (persze, minőségi csere bárhol és bármikor elképzelhető, de ahhoz nagyon jónak kell lenni).



SAJTÓ, SZABADSÁG. Rátérve házunk tájára (ez a cikk elvégre mégiscsak játéklapban jelenik meg): a játékmagazinokat megtöltő emberkék 90 feletti %-ának nincs újságírói diplomája. Ennek oka az, hogy a progik általában a fiatalabb korosztályokat kötik le, a még nem dolgozó fiúknak és lányoknak több idejük van elmerülni a játékok világában, képbe kerülni a stílusokat, a piacot illetően, megfelelő lexikális tudásra szert tenni és így tovább. A játékokról pedig nyilván olyan arcoknak kell írniuk, akik értenek azokhoz – a gamerek között pedig igen kevés olyan újságíró végzettségű embert találunk, aki hajlandó írni is a játékokról. A játékkritika ugyanis nem túl hálás műfaj: aki kritikusi ambíciókat táplál (és esetleg némi tapasztalata is van), előbb megy el például egy filmmagazinhoz, mint egy játéklaphoz. Csak megnézi a filmet, picit utánajár a háttérinfóknak (vagy nem), aztán megírja a kritikát. Így valószínűleg többen is olvassák, mintha játéklapba publikálna, és sokkal jobban kijön az idejével (nem kell napokig tesztelnie, képeket lopnia, esetleg szenvednie a driver-beállításokkal stb.). Éppen ezért fontos, hogy egy játékkritika írója elhivatott gamer legyen, ellenkező esetben legfeljebb ugródeszkaként használja a játéklapot. A profik kerülik ezt a terepet, mert már felnőttek, vagy nincs idejük (és kedvük) játszani, gyúrnak a gyerek-lakás-kocsi szentháromságra, és sokkal jobban járnak, ha például tévéműsort fikáznak vagy Renato-interjúkat készítenek valamelyik közéleti lapnak... Egyetlen utolsó jó tanácsot tartogatok még e cikk végére. A játéklapok aprócska piaci szegmense igen belterjes, és viszonylag gyakran történnek benne nagy változások. Ezért itt fokozottan érvényes az, ami a nyomtatott sajtó egyéb területein is: ne égessük fel magunk mögött a hidakat! Azaz, ha elhelyezkedtünk valahol, és úgy hozza a sors, hogy mennünk kell onnan, igyekezzünk nem haragban elválni exmunkatársainktól, mert nem tudhatjuk, hogy 2-3 év múlva nem kell-e ugyanazokkal az emberekkel együtt dolgoznunk, illetve hogy egyáltalán ők számítanak-e majd ránk egy megváltozott piaci helyzetben. Higgyétek el, estig tudnám sorolni a példákat...

Nagyon sok levelet kaptam, amelyben azt kérdezték, hogy hol lehet megtanulni a gamer-újságírás fortélyait. Ez az írás tulajdonképpen e levelek hatására született, ám a fenti bekezdésben foglaltak miatt kissé szkeptikus vagyok. Az újságírás nagyon szép és sokrétű szakma, ezért ha valaki belekóstol, és rákap az ízére, nem valószínű, hogy megelégszik majd játékkritikák és bemutatók gyártásával. Az amatőrök lelkessége e területen ritkán párosul a profik tettvágyával, ám ha ez mégis összejön, szerencsésnek mondhatja magát az a gamerlap, amelyik ilyen embert alkalmazhat. Sok sikert kívánok mindenkinek, aki belevág ebbe, és természetesen a továbbiakban is szívesen válaszolok levélben vagy a netes fórumon feltett kérdéseitekre. ■ **STÖKI**



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

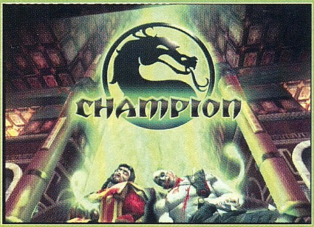
Kevés olyan önmagában megújulni képes (vagy éppen képtelen, ez nézőpont kérdése) játékkategória létezik, mint a verekedős játékok piaca, ahol a vásárlók elismeréséért évek óta mindössze néhány cím és azok elmaradhatatlan folytatásai küzdenek. Új játékot bevezetni a Tekkenek, Virtua Fighterek, Dead or Alive-ok világába meglehetősen kétes sikerrel kecsegtető vállalkozás, így aztán tömeges próbálkozásoknak nem is igen lehettünk tanúi. Ami viszont változott, hogy a játéktermi gépek népszerűsége párhuzamosan az otthoni konzolok teljesítményének javulásával erőteljesen lecsökkent. És bár az időszerű csúcsteljesítmény általában a személyi számítógépek világához kötődik, a verekedős játékok mégis napjaink konzoljain élik újabb fénykorukat, aminek okai egyszerűen a konzolok PC-vel szembeni előnyeihez vezethetők vissza (kötött és jó teljesítményű rendszer, kényelmes kontroll, illetve a fiatalabb célközönség is mindenképpen ide sorolható). Így jutottunk el oda, hogy, ha valaki 2003 elején virtuálisan verekedni szeretne, akkor semmire nem megy a PC-jével, figyelmét mindenképpen a konzolok felé kell irányítania. Ráadásul a helyzet odáig súlyosbodott, hogy az egyetlen nagy név, amelyet eddig kihagytunk a korábbi listából, és amely valóságos fogalom a szakmában, nos, ez a program is végképp átköltözött a legújabb generációs konzolokra. Ennek ellenére, vagy talán éppen azért, mert alternatíváink PC-n nem léteznek, továbbá mert egyik régi nagy kedvencünkről van szó, fontosnak tartottuk, hogy a megjelenéséről részletesen beszámoljunk nektek.

MK MINDIG VOLT ÉS MINDIG LESZ... Természetesen a Mortal Kombat legújabb változatáról van szó, amely szám szerint az ötödik a sorozatban, ám e helyett a jelölés helyett MK: Deadly Alliance néven került forgalomba. Az említett platformok pedig: Game Cube, PlayStation2 és Xbox, amelyek közül nekünk a Microsoft konzoljára készített változatot állt módunkban huzamosabb ideig tesztelni. Feltételezem, hogy még a Gamer Magazin legfiatalabb olvasói is ismerik a sorozatot, amely a kezdeti időkben vérességének és brutalitásának köszönhetően vált nagyon gyorsan ismertté. De vajon miben különbözik a Deadly Alliance (DA) az előző részektől, amelyekben a harcrendszer igen egyszerű volt, és a sorozat már érezhetően kezdte elveszíteni a varázsát? Nos, ahogy Ed Boon, a MK egyik alkotója összefoglalta, a korábbi részekből megtartottak pár karaktert, a kivégzéseket és magától értetődően a nevet, de ezen felül mindent tiszta lappal kezdtek, így a DA teljesen eltérő játékélményt jelent majd. Talán mindezt szimbolikusan is jelzi, hogy az intró első képkockáiban kivégzik az utolsó MK bajnokát, Liu Kangot, ami azért engem, mint aki vele küzdötte végig a sorozatokat, kicsit szíven ütött. A történet, akárcsak a korábbi epizódok esetében, most is igen összetett, sőt karakterekként eltérően, soha nem látott alapossággal bontakozik ki. Erről röviden csak annyit, hogy Földi birodalmat újabb veszély fenyegeti, ezúttal két régi ismerős, Shang Tshung és Quan Chi szövetsége által, akik miután legyőzték a Külső birodalom császárát, Shao Kahnt (újabb meglepő fordulat) és a földi bajnokot, Liu Kangot, totális hatalomra törekszenek. A gonosz varázslók már csak ilyenek. A jó oldalon természetesen a viharisten, Rayden szövetségesei állnak Sonya Blade, Johnny Cage, Jax, Sub-Zero, Kung Lao, csupa régi karakter, akik képesek a szent ügy érdekében az életüket kockáztatni. A játék „kezdetén" 12 választható karakterrel rendelkezünk, de ezt a számot a rejtett karakterek „kibontásával" 23-ra növelhetjük. Ennek a módja, ha a játék közben összegyűjtött érmékkel – amelyeket a küzdelmek és a minigame-ek során kapunk – ellátogatunk a föld alatti kriptába, ahol összesen 667, egyelőre lezárt sírt találhatunk. Ezek mögött rejlenek különböző értékekért a kibontatlan karakterek, új kosztümök, számtalan kép, videó és egyéb információk a sorozattal, a harcművészetekkel és a játék készítésével kapcsolatban. A játék a saját profilunk alatt folyamatosan elmenti az időszerű állásainkat, amelyeket később tetszés szerint újra betölthetünk, vagy éppen a memóriakártya segítségével másik Xboxra másolhatunk. Mindenesetre a Krypth az egyik olyan újdonság a DA-ban, amelyik nagyon hamar elnyerte a játékosok tetszését, és feltétlenül a program egyik értékelhető különlegességének számít. Persze, mindez vajmi keveset ért volna, ha a karakterek harci képességei ténylegesen mondjuk, a MK4 szintjén maradtak volna. Szerencsére a DA-ban valóban gyökeres változásoknak lehetünk tanúi, amelyeknek az alapja, hogy minden egyes karakter három eltérő harcművészeti stílus mestere. Két pusztakezes és egy fegyveres stílus között váltogathatunk, amelyek kiegészítve a különleges mozgásokkal, és egészen összetett combókkal a variációk számos













lehetőségeit adják. Ennek köszönhetően az első reakciónk a programmal kapcsolatban az volt, hogy na, ez mekkora baromság már, felesleges bonyolítás, ugyanakkor pár fantasztikusan látványos fegyveres küzdelem után – melyekben csak úgy szikráztak az összecsapó szablyák – korábbi véleményünket kénytelenek voltunk felülbírálni. Az biztos, hogy rá kell érezni a ritmusra, és hogy ez a ritmus különbözik például a Tekkenétől vagy éppen a DOA-étól, de mégiscsak elkapható, kitanulható, és ha mindez megvan, akkor szinte garantált, hogy a játék is elnyeri majd a tetszésünket. Kicsit zavarónak éreztük ugyan, hogy a védekezés a hátrálással együtt nem automatikus (ahogy ezt több játékban megszokhattuk), és hogy a combók közben csak a legritkább esetben lehet sikeresen hárítani, de az is igaz, hogy idővel mindez megszokottá vált. Ellentétben például a DOA3-mal a DA-ban nem nagyon lehet pár rutinos mozdulattal „darálni", inkább a számtalan ütés- és rúgáskombináció és az összetettebb combók megfelelő elegye vezet eredményre. Ezek haladó szinten már olyan mélységeket érintenek, hogy a combók magukban foglalják az egyes stílusok közötti ugrálás lehetőségét is. Ilyen például, amikor Shang Tshung a daru stílusból indított fejütések (legyünk tényszerűek: szemkiszúrások) és gyomorra leadott rúgások kombinációi után a támadást a kétélű kínai kardal fejezi be. Ehhez összesen nyolc gomb megfelelő időben történő lenyomása szükségeltetik (A+A+A, B+B+B, L, A), de létezik Sub-Zerónak ennél jóval brutálisabb combója (11 gomb), amelynek az előhozását a Konquest módban viszont már egyáltalán nem találtam szórakoztatónak. Más kérdés, hogy amikor ezek közül párat Grath ellen élőben is sikerült bemutatnom, akkor meg nagy volt az örömködés, hogy lám-lám, így kell játszani. Igazán hatékonyak tehát csak akkor lehetünk, ha kiválasztjuk a kedvenc karaktereinket, és azokat alaposan kitanuljuk a combóikkal és különleges támadásaikkal egyetemben. A fegyveres harchoz kötődő újítás, hogy egyes karakterek képesek belevágni a fegyverüket az ellenfelükbe, teszem azt, Kitana például beledobja Kano szemébe a legyezőit. Ilyenkor aztán Kano életereje a küzdelem végéig fokozatosan csökkenni fog, a sebből pedig látványosan dől majd a vér. Ez a módszer egymás ellen az egyik legnagyobb királyság, hiszen, ha sikerült „megetetni" a kardunkat valakivel, akkor neki a győzelem érdekében már mindenképpen kockáztatni kell. (Egyébként ez az a feature, amelyik sokak szerint túlzottan előnytelenné teszi a további küzdelmeket.) Bár a mozgások listáját a menetek alatt is megnézhetjük, azért a program tartalmazza a korábban már említett Konquest módot, amely segít nekünk a karakterek kitanulásában, feltárja a történet részleteit, és a single player rész mellett további kihívások elé állít. Itt a legegyszerűbb támadási és védekezési módok mellett elsajátíthatjuk a különleges mozgásokat és a combókat is. Tulajdonképpen nem nevezném unalmasnak még azok után sem, hogy a végére jutottam (218 helyszín, persze ezek közé tartoznak a tréningszintek ismétlődő pályákon), bár meglehetősen dühítő például a számunkra teljesen érdektelen karakter 10 gombos combóival kísérletezgetni. Ami miatt szükséges viszont, hogy csak a Konquest mód végén kapjuk meg a két extra módon rejtett karaktert, Mocapet és Blaze-t. Ők új harcmodorral és fegyveres stílussal ugyan nem rendelkeznek, de azért a külsejük mégiscsak megnyerő lehet. Jól jellemzi a játékot, hogy Reptile utolsó pályáján önmaga ellen legalább fél órát küzdöttem a legváltozatosabb módokon, de bárhogyan is igyekeztem, a végén mindig a porba gyalázott. Aztán végső elkeseredésemben közel mentem hozzá, és szó szerint combosokkal és fejütésekkel ledaráltam, mire az átkozott gyík egyből a padlóra került (eszembe is jutottak mesterem szavai, hogy az ilyen trükkös ellenfelekhez közel kell menni, és szét kell ütni őket:)). Más kérdés, hogy a következő ellenféllel szemben ez a taktika már teljesen hatástalannak bizonyult.

Összegzésképpen elmondhatjuk, hogy a MK valóban megújult, és bár grafikailag nem volt képes felülmúlni (igazság szerint megközelíteni sem) közel egy éves vetélytársát, a DOA3-at, többnyire mégis magasabb értékeléseket kapott. Ennek okai egyrészt az igényes körítésben, másrészt az összetett harcrendszerben keresendők. Kiváló ötletnek tartjuk, hogy a DVD-n két hosszabb film (hogyan készült a MK: DA, MK történelem) és a játékhoz kapcsolódó videoklip is helyet kapott. A Kripta, a Konquest mód, a mini game-ek és ezek összefonódása ugyancsak dicsérendő, viszont többet vártunk a kivégzésektől, amelyek látvány terén a játék leggyengébb pontjának mutatkoztak. Brutalitás persze van, kitéphetjük a másik gerincét, szívét, széttrancsírozhatjuk a testét, de a DA-ra egyébként jellemző ötletes apróságok itt már kevésbé nyilvánultak meg. Ilyen, amikor a menet végén a vesztes dühösen a padlóra csap, és folytatja a küzdelmet, vagy amikor Kenshi, aki elvesztette a látását, hallgatózik a mini game-ekben, vagy amikor sikertelen töréstechnika-bemutatónk után a közönség kineveti a próbálkozásokat stb.

Rengeteg apróság, amelyre a DA készítői karakterenként odafigyeltek, és amelyek értékesebbé teszik a játékot. A kivégzések tehát gyengébbre sikerültek, viszont kaptunk „cserébe" egy teljesen megújult, kifinomultabbá, mélyebbé vált harcrendszert, új karaktereket, hangulatos pályákat és a MK-hoz tökéletesen illeszkedő zenéket. A régi rajongóknak a számtalan kötődés miatt biztos, hogy tetszeni fog, de talán a legnagyobb előnye, hogy akiket a MK egyszerűsége eddig eltántorított, most kellemesen fognak csalódni. ■ **SHOEBARON**



SILENT HILL 2

végigjátszás

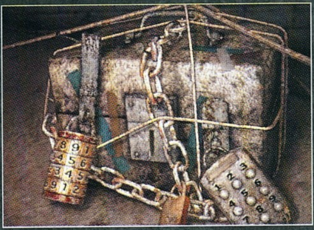
A MEGÉRKEZÉS. James Sunderland felesége már három éve meghalt, ennek ellenére levelet küldött a férjének, melyben találkozóra hívta. A helyszín Silent Hill, a csendes kisváros, ahol ők ketten igazán boldogok voltak a múltban. Az idilli pihenőhely azonban az évek során alaposan megváltozott, mostanra sűrű köd lepte el az utcákat, melyek teljesen elnéptelenedtek.

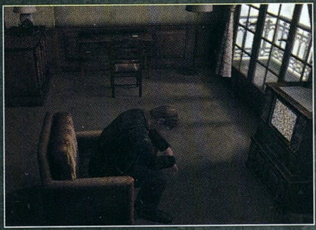
A parkoló autóból vegyük ki a térképet, majd a lépcsőn lefutva keressük meg a temetőt. Eltévedni nem tudunk, az út egyenesen odavisz. A sírok közt találkozunk az első emberrel, Angelával, aki az eltűnt szüleit jött felkutatni. Távozzunk a kijáraton át, majd fussunk el Silent Hillbe. A vérnyomokat követve szembekerülünk az első zombival, akit a fahusánggal kell ártalmatlanná tennünk. Az építési területen talált rádió mindig legyen bekapcsolva, hangos sercegéssel jelzi, ha szörny kerül a közelünkbe. A Martin utca legvégén heverő hulla mellett találjuk meg az első kulcsot, ez nyitja a Woodside apartmant, melynek a bejárata a Katz utcáról nyílik.

WOODSIDE APARTMAN. A bejárat mellett közvetlenül megtaláljuk a ház térképét, ez sokat segíthet a tájékozódásban. Az egyik legfontosabb felszerelési tárgyunkat a második emelet 205-ös szobájában találjuk meg egy próbababán. Az elemlámpa nélkülözhetetlen a sötét helyiségek felderítésében, egyelőre az elemek miatt sem kell aggódnunk. A harmadik emeleten a rácsok mögött egy kulcsot veszünk észre, de egy szőke kislány az utolsó pillanatban megakadályoz a megszerzésében. A 301-es szobában találjuk meg az első komoly lőfegyverünket, egy pisztolyt. Érdemes azonban az egyszerű zombikat a husánggal agyonverni, a lőszerkészlet meglehetősen korlátozott a játékban. Térjünk vissza a második emelet 208-as szobájába (a rács mögött álló piramisfejű szörnyre ne pazaroljunk lőszert, őt később intézhetjük el). E lakás egyik polcán újabb kulcsra bukkanunk, ez nyitja a 202-es ajtót. A hálószobában furcsa, zöld váladék szivárog a falon lévő lyukból, valaki ide rejtette el a következő kulcsot (Clock key). Az óra a 208-as szobában található, a kulccsal nyithatjuk ki az ajtaját. Az időt állítsuk be 9 óra 10 percre, majd a kattanás után toljuk el az óraszekrényt. Másszunk át a lyukon, megérkeztünk az épület másik részébe. A harmadik emeleten megtaláljuk a kislány által félrerúgott kulcsot (Fire Escape Key), ráadásul a 307-es szobában ismét összefutunk a piramisfejű élőhalottal. A szekrényből vegyük fel a kulcsot (Courtyard Key), majd menjünk le az első emeleti folyosóra. Ennek végén találunk egy karton dobozos üdítőt, tartsuk meg mindenképpen. Keressük meg azt a bejárati ajtót, amelyen először bementünk az épületbe. Az első emeleten a lépcső mellett található a szemétledobó, ide dobjuk bele az üdítőket. Az udvaron keressük meg a szemétledobót, majd szedjük fel a kiesett pénzérmét (Old Man Coin). Olvassuk el az újságot, majd a Courtyard kulccsal nyissuk ki a bejárati ajtóval szemben lévő ajtót. A hátsó udvarra jutunk, az itt található medence közepén lévő babakocsiból újabb pénzérme kerül elő (Snake Coin). A 101-es szobában újabb élőlénybe botlunk, ő Eddie, a kissé zavart elméjű hobó. Egyelőre ne foglalkozzunk vele, később épp elég bajt okoz. A második emeleten a Fire Escape kulccsal











kinyithatjuk az utolsó zárt ajtót, ezen keresztül juthatunk át az új lakónegyedbe.

BLUE CREEK APARTMAN. A 203-as szoba WC kagylójába valaki egy tárcát rejtett el, mely a szomszédos szobában lévő páncélszekrény kódját rejti. Könnyű, illetve normál nehézségi fokon hagyományos arab számokat kapunk, hard módban azonban római számok jelzik a pontos kombinációt.
Példa: 2>>3<<X4>>VV2
Ilyenkor állítsuk be a kettest, majd visszafelé tekerjük el a hármasig, majd előre a 14-esig, majd ismét visszafelé a 12-esig. Siker esetén a széf kinyílik, és rengeteg lőszert kapunk a fegyverünkhöz. Ehhez az új helyszínhez is találunk térképet az egyik lépcsőházban, ne felejtsük ott. A 109-es szobában ismét találkozunk Angelával, aki hatalmas konyhakést szorongat a kezében. Beszéljük le a szándékáról, majd a távozása után vegyük fel a földön heverő harmadik érmét (Prisoner Coin). A három érmét a 105-ös szobában lévő szekrényen kell használni, az érméket a megfelelő sorrendben a lyukakba téve tárhatjuk fel a rejtekhelyet.

A megoldás: Easy (Old Man-1, Snake-3, Prisoner-5), Normal (Old Man-2, Prisoner-3, Snake-5), Hard (Old Man-2, Snake-4, Prisoner-5)

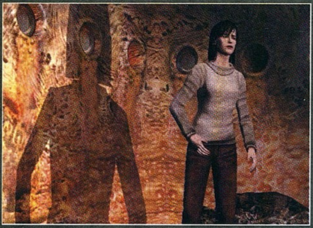
A jutalmunk Lyne lakáskulcsa, mely nem más, mint a 209-es szoba. Az erkélyen keresztül átjuthatunk a szomszédos szobába, ahol megtaláljuk a lépcsőház kulcsát (Apartman Stairway Key). Az ajtó mögött vár az első igazi ellenfelünk, egy piramisfejű zombi. Megölni nem tudjuk, de elegendő golyót beléeresztve (kb. három-négy teli tár, nehézségi szinttől függően) elmenekül. Nagyon vigyázzunk arra, hogy ne kerüljünk a közelébe, egyetlen csapás a kardjától alaposan leszedi az életerőnket. Fussunk a szoba sarkába, ott tüzeljünk rá addig, míg a közelünkbe nem ér, majd fussunk át a legtávolabbi sarokba.

Ezzel a módszerrel sérülés nélkül megúszhatjuk a kalandot. Egészen addig kell ezt a játékot űznünk, míg meg nem szólal egy sziréna, melynek hangjára a szörnyeteg visszavonul. A lépcsőt elborító víz a távozása után gyorsan visszahúzódik, a szabaddá vált ajtón keresztül juthatunk ki ismét a szabadba.





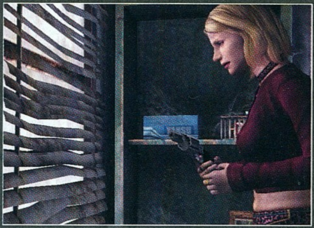


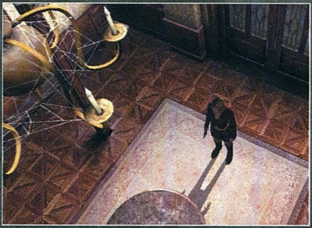




SILENT HILL. A térképet megnézve rájövünk, hogy teljesen új városnegyedben vagyunk, innen csak néhány utcányira található a Rosewater park, ahová igyekszünk. Útközben ismét találkozunk a szőke kislánnyal, de megint nem sikerül vele értelmesen kommunikálni. A parkban a volt feleség hasonmásába, Mariába botlunk. A lány retteg az élőhalottaktól, ezért hozzánk csapódik. Vigyázzunk a testi épségére, mert ha meghal, akkor nekünk is befellegzett. A park mellett a Lakeview hotel volt James és Mary kedvenc helye, ide azonban még nem tudunk eljutni, mivel a hidat valaki lerombolta.

A híd mellett fekvő hullánál lévő üzenet a bowlingterembe irányít minket. Itt ismét találkozhatunk Eddie-vel és a kislánnyal, de a szöszke ismét egérutat nyer. Kövessük a lányt Mariával a bowlingterem mögé, majd a sztriptízbáron keresztül jussunk el a kórházba.

A KÓRHÁZ. Vegyük fel a kórház térképét, majd menjünk fel a második emeletre. A női öltözőben újabb fegyverrel gazdagodunk, a sörétes puska kö-





James Sunderland. A Silent Hill 2 főszereplője, a főjátékban őt irányítjuk. Néhai felesége, Mary három évvel ezelőtt halt meg egy különös betegségben. A közelmúltban titokzatos levelet kapott, melyben a halottnak hitt nő találkozóra hívja kedvelt üdülővárosukba, Silent Hillbe. A férfit iszonyú lelkiismeretfurdalás gyötri: úgy tűnik, a felesége halálához neki is köze volt.



Mary Sunderland. James felesége, aki három évvel ezelőtt távozott az élők sorából. Betegségének utolsó szakaszában igencsak megromlott a kapcsolata a férjével. Halála nem volt véletlen, a megoldás valahol Silent Hillben rejtőzik. Igazi kísértet vagy csak James megbomló elméjének a szülötte?



Maria. James feleségének a hasonmása. A férfi a Rosewater parkban találkozik a lánnyal, aki örömmel csatlakozik a férfihoz. A játékban a lányt a szörnyek többször megölik, de titokzatos módon mindig újraéled. A mellékküldetésben már őt irányítjuk, ott egy elátkozott ház rejtélyét kell megoldania.



Laura. A szőke kislány Mary barátnője, együtt voltak a kórházban. Teljesen egyedül kószál a zombiktól hemzsegő kisvárosban, de különös szerencséjének köszönhetően mindig sikerül kicsúsznia a szörnyek markából. Nagyon haragszik Jamesre, szerinte ő a felelős Mary haláláért. Többször is sikerül keresztülhúznia James számításait, de lehetetlen rá haragudni.



Angela Orosco. James a Silent Hill-i temetőben találkozik vele. A lány a szüleit jött megkeresni a kisvárosba, de látszik, hogy valami sötét titok lappang a háttérben. Állandóan az öngyilkosság jár a fejében, de szerencséjére James mindig időben megmenti önmagától.



Eddie Donbrowski. A dagadt, ellenszenves hobó a történet elején még teljesen ártalmatlannak tűnt. Valami titokzatos erő a városba csalogatta, és most képtelen elmenekülni. Sikerült szert tennie egy hatalmas tűzerejű fegyverre, és kész bárkit lepuffantani, aki nevetni merészel rajta. James különösen irritálja, csak az alkalmat keresi, hogy végezzen vele.

BEFEJEZÉSEK

A TÁVOZÁS. James és Laura együtt hagyja el azt a várost, mely annyi szomorúságot okozott mindkettejüknek. James megtartja Mary ígéretét, adoptálja a kislányt.

Amennyiben ezt a befejezést szeretnénk előhozni, ügyeljünk arra, hogy ne kötődjünk túlságosan Mariához. Nyugodtan sebesítsük meg a lányt, ne legyen lelkiismeret-furdalásunk vele kapcsolatban. Ne olvassuk el a kórház tetején lévő naplót, és ne hallgassuk meg fejhallgatóból a szöveget a szálloda olvasótermében. A végső csata előtt azonban hallgassuk végig Mary szellemhangját.

MARIA. James és Maria együtt hagyják el a szellemvárost. A parkolóban azonban Marián erőt vesz a köhögés. Úgy tűnik, James kálváriája megismétlődik.

Ehhez a befejezéshez vigyázzunk nagyon Maria egészségére, ne hagyjuk őt sokáig magára. A kórházban gyakran látogassuk meg a szobájában (és a cellájában), mindig legyen hozzá egy jó szavunk. A szállodában a kazetta lejátszása után hallgassuk meg az olvasószobában lévő üzenetet a fejhallgatóból. A végső ütközet előtt ne hallgassuk meg Mary monológját, fussunk ki a szobából, mielőtt befejezné.

ÚJJÁSZÜLETÉS. James áthajózik a kis szigetre, hogy ott elvégezze Mary feltámasztását.

Csak másodszori végigjátszásra kaphatjuk meg ezt a befejezést. A lényeg az, hogy menet közben össze kell szednünk négy rituális kegytárgyat. Az elsőt (White Chrism) a Blue Creek apartman 105-ös szobájában találjuk meg a konyhában. A másodikat a Texxon benzinkút melletti standról vehetjük fel (Book of the Lost Memories). A harmadik tárgy a múzeumban lett elrejtve a törött állványon (Obsidian Chalice).
Az utolsót a szálloda olvasótermében vehetjük fel, de csak a kazetta lejátszása után (Red Death). Amennyiben mind a négy tárgy nálunk van, egyszerűen fejezzük be a játékot, majd nézzük meg az új befejezést.

UFO. Az apró zöld emberkék tőrbe csalják, majd elrabolják Jamest.

Miután egyszer végigjátszottuk az alapjátékot és a mellékküldetést (Born from a Wish), a mosdóban a kezdésnél találunk egy kék ékszert a földön.
Ezt kell a játék három meghatározott pontján használni az UFO befejezés előhozásához. Az első alkalom a kórház kertje, miután végeztünk a mennyezetről lelógó élőhalottakkal. A kék ékkő aktiválása után megjelenik egy repülő csészealj az égbolton. A második helyszín a kikötő, miután végeztünk Eddie-vel. A csónakba szállás előtt használjuk az ékszert, mire három űrhajó jelenik meg a sziget felett.

Az utolsó hely a 312-es szoba, mielőtt lejátszanánk azt a bizonyos kazettát. Vigyázat, itt a játék befejeződik, nem lesz lehetőségünk találkozni a főellenségekkel.

AZ ÖNGYILKOSSÁG. James ismét átéli felesége halálát. Ezután beül a kocsijába, majd a tóba hajt.

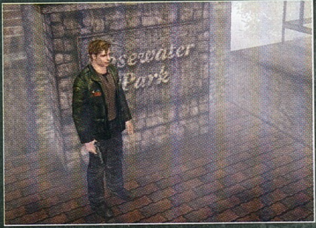
Ügyeljünk arra, hogy soha ne gyógyítsuk meg a sebeinket, a képernyőn mindig legyen jelen a vörös villogó kereszt. Az Angelától elszedett kést alaposan vizsgáljuk meg többször. Olvassuk el a kórház tetején heverő naplót is.

A KUTYA. James rájön, hogy a kísérteties história hátterében egy egyszerű kutya áll, aki a színfalak mögül irányítja az eseményeket. Ez a legidiótább befejezés a hat közül, mindenképpen érdemes megnézni.

A kutyás befejezés előhozásához kétszer végig kell játszanunk a Silent Hill 2-t. Harmadik nekifutásra meg kell keresnünk a kutyaházat, és elhozni belőle a kutya-kulcsot (Dog Key). A kutyaház Jacks fogadója mellett található egy drótkerítés mögött (ha a Texxon benzinkút felé megyünk, akkor az út bal oldalán). A videokazetta lejátszása után a szállodában menjünk be a 312-es szoba mellett lévő Observation Roomba.

zelharcban kiválóan alkalmazható, akár több ellenféllel szemben is. A puska mellett még egy játékmaci is található a szobában, ennek a karjából remek kis horgot bányászhatunk ki. A férfi öltöző szekrényében lógó véres köpeny zsebében újabb kulcsot (Examination Room Key) találunk, ez nyitja a vizsgálót az első emeleten. Az orvosi pihenőben, a falon lévő üzenő táblán találunk egy kódot, mely a számkóddal lezárt ajtót nyitja a harmadik emeleten (Easy, Normal: 7335, Hard: 1328). A fénymásolóban újabb kulcsot találunk (Purple Bull Key), erre később lesz szükségünk. A második emeleten keressük meg a hármasszámú vizsgálót, s ott alaposan vegyük szemügyre az írógépet. A festékszalagról leolvashatunk egy új kódot (a kód minden játékban más), jegyezzük meg. Az M2-es szobában újabb kulcsra bukkanhatunk (Lapis Eye Key), tegyük zsebre. Az S3-as szobában Maria nem bírja tovább, teljesen kimerülten ledől az ágyra. Hagyjuk nyugodtan pihenni, de előbb az éjjeliszekrényről vegyük fel a tetőkulcsot (Roof Key). Menjünk fel a tetőre, majd örüljünk annak, hogy ép bőrrel megúsztuk a találkozást a piramisfejű szörnyeteggel. A második gumiszobában valaki vérrel írta fel az újabb kódot a falra (ez a kód is játékonként változik), ezt is jegyezzük meg. Térjünk vissza a második emeletre, majd fussunk az S14-es szobába. Az ágyra valaki leláncolt egy ládát, ezt nyithatjuk ki a két kulccsal (Bull, Lapis) és a két véletlenszerű kóddal. A ládában mindössze egy hajszálat találhatunk, de ne keseredjünk el, nagy szükségünk lesz rá a közeljövőben. Keressük fel a fürdőszobát, majd álljunk a lefolyó közelébe. Kombináljuk össze a maciból kisze-







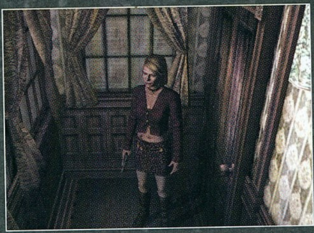
dett horgot a hajszállal, majd használjuk őket a lyuknál. A jutalmunk a felvonó kulcsa lesz, végre nem kell lépcsőznünk. Liftezzünk fel a harmadik emeletre, majd nézzünk be a C2-es szobába. Ismét Laurába botlunk, aki a változatosság kedvéért nem próbál elfutni előlünk. A túlzott kedvesség azonban csak álca, sikerül csapdába csalnia minket a kettesszámú vizsgálóban. Három ketrecbe zárt zombi támad nekünk a mennyezetről, őket a sörétes puskával lehet a legkönnyebben elintézni. Igyekezzünk a távolban maradni tőlük, közelharcban mi húzzuk a rövidebbet. A csata után elveszítjük az eszméletünket, és csak sötétedés után térünk magunkhoz a kórház kertjében. A második emelet M6-os szobájában találjuk meg a következő kulcsunkat (Basement Key), valamint tartalék elemeket az elemlámpához. Menjünk le a lépcsőn egészen az alagsorig, és ott nyissuk ki a pinceajtót. Toljuk el a polcot, majd üdvözöljük Mariát. Kicsit ideges, mivel ilyen sokáig egyedül hagytuk, de azért ismét hozzánk csapódik. A polc mögötti helyiségben a földön találunk egy ócska rézgyűrűt, tegyük el. A második emeleten a Day roomban találunk egy hatalmas hűtőszekrényt, amelyet csak Maria segítségével nyithatunk ki. A jutalmunk egy értéktelen ólomgyűrű, valószínűleg a rézgyűrű párja. A liftet használva a rádióból hirtelen új hangok törnek fel, egy vetélkedő hangjai szólalnak meg. A kérdésekre könnyedén válaszolhatunk, ha eddig jól figyeltünk. Csak három kérdésre kell helyesen válaszolnunk, és a jutalmunk nem marad el. Menjünk fel a harmadik emeleti raktárszobába, ahol egy különös láda vár minket. A sorok jelzik a kérdéseket, az oszlopok a válaszokat. Az első kérdés esetében a harmadik válasz, a másodikban az első, az utolsóhoz ismét a harmadik a helyes. Amennyiben jól válaszoltunk, rengeteg lőszert és egészségnövelő italt kapunk. Menjünk vissza a folyosóra a felvonóhoz, majd a női alak kezére húzzuk fel a réz- és az ólomgyűrűt. Menjünk le az új folyosón, majd a piramisfejű felbukkanása után rohanjunk le a folyosón. Nekünk még sikerül beérnünk a liftbe, de sajnos az utánunk rohanó Maria már nem volt ilyen szerencsés, a szörny utolérte. Semmit sem tehetünk a megmentéséért, ezzel a tudattal kell továbbmennünk. Az igazgató szobájában újabb információk birtokába juthatunk, a térképünkön be is jelöljük a meglátogatásra váró helyeket. A kapott kulccsal nyissuk ki a hátsó kijáratot, majd lépjünk ki az éjszakába. Elsőként Gonzale mexikói éttermét kell megkeresnünk. Az épület előtti lépcsőn keressük meg a levelet és a csavarkulcsot. Utunk következő állomása a Rosewater park, az imádkozó hölgy szobra. A kőszobor mögött ássuk ki a ládikát, majd a csavarkulccsal nyissuk ki azt. Ki hinné, egy újabb kulcs kerül hozzánk (Old Bronze Key). A kulcs nyitja Silent Hill tudományos múzeumát. (Silent Hill Historical Society).

Born from a wish

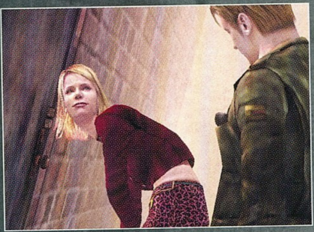
Ebben a kis különálló mellékküldetésben Mariát, az alapjáték egyik mellékszereplőjét irányíthatjuk. James még nem érkezett meg a városba, így Maria egyedül vág neki a zombiktól hemzsegő utcáknak. A lőszerrel nem kell spórolnunk, rengeteg töltényt találunk a revolverünkbe, a hentesbárdra nem is lesz igazán szükségünk. A mellékküldetésben nincsenek főellenségek, mindössze egy elátkozott házat kell felderítenünk. Az épület a Munson utcában található a Blue Creek apartman szomszédságában. A bejáratot nehéz lesz eltéveszteni, friss vér borít mindent. A fogadószoba üres, az emeleti galérián keressük meg a fehér táblát (White Board). A lépcsőházban hallunk egy hangos puffanást. Nem kell megijedni, csak a kandallót védő vaslemez esett le a helyéről. Térjünk vissza a fogadószobába, majd a kályhán keresztül másszunk fel a kiskertbe. A növények között két lemezt is találunk (Black Board, Red Board), ezeket kell megfelelő sorrendben a sírkőbe tenni. Először rakjuk le a fehér lemezt, majd jöhet a vörös kilencven fokkal balra elforgatva. Utolsónak mehet a fekete, elforgatás nélkül. Siker esetén a jutalmunk egy kulcs lesz (Acatia Key), mely az egyik emeleti ajtót nyitja. Az emeleten keressük meg a gyerekszobát, majd az éjjeliszekrényről vegyük fel a gyufát. A lépcsőfeljáró a padlásra vezet, itt gyújtsuk meg a gyertyát a gyufával, majd az öreg karosszék alól szedjük elő az üdvözlőlapot. Ennek megszerzése után kinyílik az az ajtó, amelyik mögött Ernest Baldwin rejtőzködik. A házigazda újabb rejtekhelyet talált magának, ezúttal a dolgozószobában (Study) barikádozta el magát. Adjuk át neki az üdvözlőlapot, majd ígérjük meg neki, hogy megszerezzük a fehér folyadékkal teli üvegcsét a Blue Creek apartmanból. Ernest kinyitja a déli lépcsőházat, ezen keresztül juthatunk át a szomszédos épületbe. A 105-ös szobában találjuk meg az üvegcsét az érmés szekrény tetején. Térjünk vissza Ernest dolgozószobájába, ezzel sikeresen megoldottuk ezt a rejtélyt is.

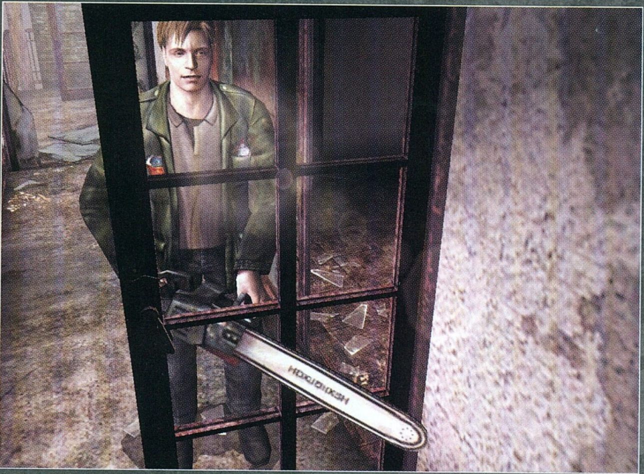
A múzeum. Megvizsgálhatjuk a tárlat képeit, de néhány kiegészítő információ kivételével semmi hasznosra nem bukkanunk. Az egyik festményen baljós fekete lyuk látható, néhány szobával odébb ezt ténylegesen megtalálhatjuk. Ugorjunk le a lyukba, majd alaposan vizsgáljuk meg a kör alakú szoba falát. Egy ponton a fal eltér a megszokottól, ott a fahusáng segítségével áttörhetünk. A téglák közül egy ajtó bukkan fel, mely a múzeum alatt futó csatornákba vezet. Kutassunk tovább, az újabb lyukat azonban vastag vasrács védi a hívatlan látogatóktól. Az egyik kis szobában a földön megtaláljuk ugyan a kulcsát (Spiral-Writing Key), de a lámpánkban az elemek pont ebben a pillanatban mondják fel a szolgálatot. Cseréljük ki őket, majd az ajtó mellett lévő dobozkán üssük be a megfelelő kódot az ajtó kinyitásához. A számok közül csak azok működnek, amelyek világítanak, ezért nem lesz nehéz megfejteni a kombinációt. A bogarakkal ne törődjünk, nem tudjuk mindet kiirtani. Nyissuk ki a vasrácsot a szobában talált kulccsal, majd ismét ugorjunk le az ismeretlenbe.

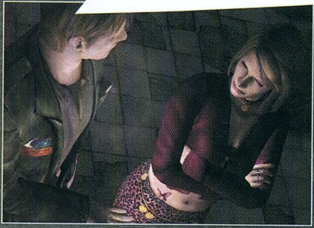
A börtön. A börtön étkezőjében régi ismerősbe botlunk. Eddie-nek sikerül valahol szert tennie egy nagy kaliberű pisztolyra, azzal mászkál. Elméje egyre jobban kezd megbomlani, a fejébe vette, hogy mindenkivel végez, aki nevetni merészel rajta. Zagyva monológja után gyorsan távozik, egyelőre ne siessünk utána. Az étkezőben az egyik padon fontos tárgy fekszik, egy apró tábla (Tablet of Gluttonous Pig). A börtönkomplexumban a legfontosabb feladatunk a térkép megtalálása, valamint a hiányzó két tábla felkutatása. A második tábla (Tablet of the Seductress) a zuhanyzóban lett elrejtve. Az északi cellasor negyedik cellájában találjuk meg a harmadik táblát (Tablet of the Oppressor). Keressük meg az udvaron az akasztófát, majd helyezzük el a három táblát a talapzaton lévő mélye-



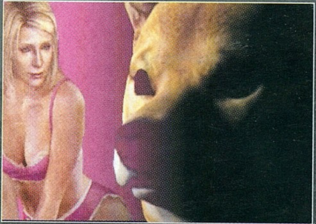






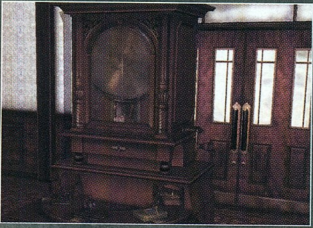






désekbe. Hatalmas sikoly hallatszik, de aztán elcsendesedik minden. Kifelé menet az ajtókilincsen egy lópatkót fedezünk fel, ezt vegyük magunkhoz. A déli cellasor egyik szobájában a fekete mágiával foglalkozó könyvek között apró viaszszobrot találunk. Keressük meg azokat a szobákat, ahol a rabok üvegfal mögött beszélhetnek a hozzátartozóikkal (a térkép északnyugati része). Az egyik ilyen helyiségben találunk egy öngyújtót, tegyük azt is zsebre. A börtönőrök részlegében találjuk meg a fegyvertárat, és benne a játék legerősebb fegyverét, a karabélyt. Lőszert bőven találunk hozzá, a gond csak az, hogy a tűzgyorsasága rendkívül lassú. Keressük meg a csapóajtót, majd a viaszbábut, a lópatkót és az öngyújtót kombinálva készítsünk fogantyút az ajtóra. Ugráljunk le a lyukakon, majd a lifttel menjünk le a legalsó szintre. A következő labirintushoz nincs térkép, azonban James automatikusan rajzol egyet, amennyiben bekapcsolva hagyjuk az elemlámpát. A tájékozódás nem egyszerű, de ha gyakran ellenőrizzük a térképünket, akkor láthatjuk, hogy mikor jutunk új helyszínre. A labirintus elején találunk egy olyan ajtót, amelyet bedrótoztak, ezen egyelőre nem tudunk átjutni, de később még vissza kell ide térnünk. Az alsó szinten régi ismerősbe, a piramisfejű szörnyetegbe botlunk. Még mindig nem tudjuk legyőzni, de a körfolyosón könnyűszerrel megléphetünk előle. A szobáját átkutatva megtaláljuk a tartalék pallosát, mely igen brutális fegyver. A kard nagyon nehéz, alig tudjuk magunk után vonszolni, viszont iszonyatos sebzést okoz az ellenfeleknek. Keressük meg azt a szobát, amelyiknek a közepén egy fejeket ábrázoló kocka áll. Ezt a kockát minden irányba elforgathatjuk, ezzel tudjuk megnyitni az átjárót Maria cellájához (a kockával együtt forog a másik szoba fala is). A nyitókód véletlenszerű, egy ideig eltart, mire rájövünk a megfelelő beállításra. A rácsok mögött Mariát találjuk épen és egészségesen. Kiszabadítani ugyan képtelenek vagyunk, de legalább van valami remény a megmentésére. Térjünk vissza a kockához, majd vizsgáljuk meg az ajtó melletti panelt. Az elektromos vezetékek között apró drótvágót találunk, mely kiválóan alkalmas a drótokkal elbarikádozott ajtó megtisztítására. Az ezután következő labirintus meglehetősen egysíkú, de a térkép gyakori használata mellett az átjutás nem okozhat gondot.



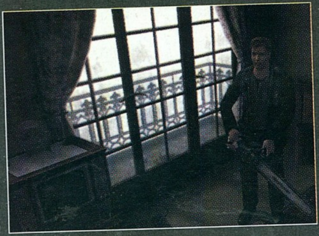


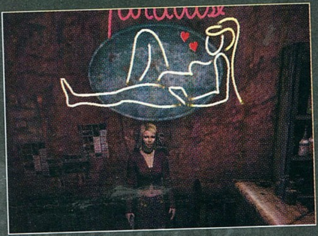


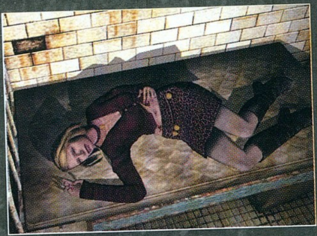


Keressük meg az ajtót, amely mögött Angela raboskodik.

A lányt hatalmas szörnyeteg molesztálja, a sörétes puskával gyorsan tegyük helyre. Köszönet helyett azonban csak sértések garmadáját kapjuk, még szerencse, hogy fegyver nem akadt a kezébe. A következő folyosón újabb feladvánnyal kerülünk szembe. Az első szobában hat akasztott embert találunk, mindegyiküket különböző bűncselekmények elkövetése miatt lógattak fel. Az ikerszobában hat hurok lóg. A mi feladatunk az, hogy meghúzzuk az ártatlan elítélt hurkát. A megoldásban segítségünkre lehet a falon lógó vers, abból ki lehet következtetni a megoldást.







TIPPEK-TRÜKKÖK

A dobozokban talált lőszermennyiséget az Opciók menüben állíthatjuk be (amennyiben hármasra állítjuk, úgy harminc pisztolygolyó lesz egy dobozban.)

A földre került ellenfeleket simán eltaposhatjuk, felesleges rájuk pazarolni a lőszert.

A zombikkal akkor végeztünk végérvényesen, ha már nem halljuk a statikus zörejt a rádióból.

Minél több ellenfelet ölünk meg és minél több tárgyat szedünk fel, annál magasabb pontszámot kapunk a játék végén lévő értékelésben.

Az ampullák minden sérülésünket meggyógyítják, ráadásul 10 másodperces sérthetetlenséget is biztosítanak.

Amikor tárgyakat kell kombinálnunk, álljunk közel ahhoz a helyhez, ahol használni akarjuk az új tárgyat (pl. lefolyó a fürdőben), majd az inventory menüben kombináljuk össze a tárgyakat (két kis ikon jelenik meg a tárgyak alatt), majd klikkeljünk a use feliratra.

Gyorsan tanuljuk meg a térképértelmezést, az automatikus bejegyzések nagyon sokat segíthetnek.

A kulcsokat a program általában automatikusan kezeli, de a fontos tárgyakat manuálisan kell a megfelelő helyen használni.

A játék a mentések számát is figyelembe veszi az értékelés során. Ennek ellenére bizonyos időközönként nem árt menteni, a program gyakran lefagyott.

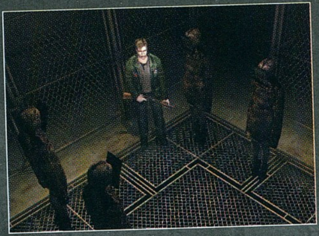
A Silent Hill 2 nagyon nem szereti a processzortuningot, a 2,4 GHz-re húzott Intel processzoron a játék 10 percenként lefagyott. 1,6 GHz-re visszaállítva a fagyások száma elfogadhatóvá vált. Aki teheti, szerezzen be gamepadet a játékhoz, sokkal kényelmesebb, mint a billentyűzet.

A helyes megoldás a következő: Easy: The Kidnapper, Medium: The Aronist, Hard: The Counterfeiter. Rossz válasz esetén szörnyek hada árasztja el a folyosót. Amennyiben a jó hurkot húztuk meg, úgy az akasztott emberek szobájában a földön újabb kulcsot lelünk (Key of the Persecuted). A kulccsal a folyosó végén található vasrácson juthatunk keresztül (ez nyitja a bilincset). Maria cellájába érve rá kell döbbennünk, hogy ismét elkéstünk. A halottnak hitt lányt ismét lemészárolták, és most sem tehettünk semmit megmentésének érdekében. A temetőben három frissen kihantolt sírt találunk, a balszélsőt a mi nevünkre.

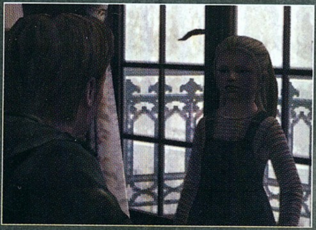
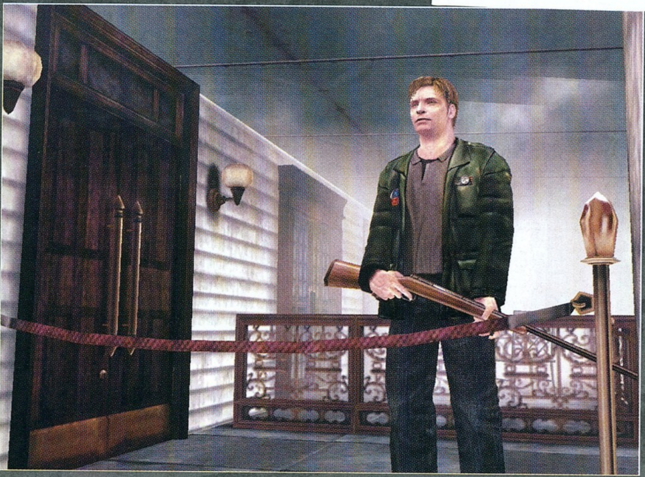
Ugorjunk le a sír aljára, majd fussunk el a hűtőkamrába, ahol Eddie barátunk vár ránk. A fickó teljesen megőrült, hatalmas pisztolyát lóbálva azt ordítja, hogy mindenkit kivégez. Most már mi sem kerülhetjük el az összecsapást, vagy ölünk, vagy minket ölnek. Pumpáljuk tele Eddie-t ólommal, megfutamodása után kövessük a fagyasztóba is. Végezzünk vele, majd a hátsó ajtón hagyjuk el az épületet. A dokkban üljünk be a csónakba, majd a világító fényt követve evezzünk át a túlpartra.

A SZÁLLODA. Utunk végállomásához értünk, ebben a szállodában kapunk választ a kérdéseinkre. A kertben vizsgáljuk meg a madáritatókat, az egyik peremén apró, zenélő dobozt találunk (Little Mermaid Music Box). A bejáratnál vegyük fel a térképet, majd a földszinten keressük meg az éttermet. Újra összefutunk Laurával, akiről kiderül, hogy valóban Mary barátja. Mutat egy levelet, melyben Mary elbúcsúzik tőle. Létezik egy másik levél is, azt azonban a kislány elvesztette valahol a folyosón. Persze most is elrohan, így megint egyedül maradtunk. Vegyük fel az asztalról a tányérban felejtett kulcsot (Fish Key), majd a második emeleten keressük meg a ruhatárt (Cloak Room). Nyissuk ki a kulccsal az aktatáskát, majd az ott talált kulccsal nyissuk ki a 204-es szoba ajtaját. A polcról vegyük fel az újabb kulcsot (Employee Elevator Key), majd menjünk át a 202-es szobába a kibontott falrészen. A szobában betűzáras bőröndöt, valamint az ágyon néhány fényképet találunk. Az egyik fotón a kód lenne látható, azonban valaki fekete filccel vastagon áthúzta a szót. Az alagsorban a nyitott lift aljában találunk festékoldót (Thinner), ezzel lemoshatjuk a fekete réteget. A kóddal nyissuk ki a bőröndöt, majd vegyük ki belőle a második zenélő dobozunkat (Cinderella Music Box). Az első emeleten a recepciós pult mögött megtaláljuk a 312-es szoba kul-



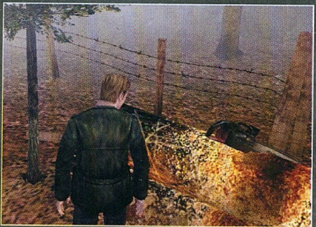




csát, valamint egy üzenetet, mely szerint a nevünkre le lett adva egy bizonyos videokazetta az első emeli trezorba. A második emeleten lévő zárt ajtót a 204-es szobában talált felvonókulccsal nyithatjuk ki. Szálljunk be a liftbe, majd gyorsan jöjjünk ki belőle. A felvonó csak egy emberre lett tervezve, a nálunk lévő rengeteg fegyvert és lőszert már nem bírja el. A lift mellett álló szekrénybe pakoljunk át mindent, csak akkor használhatjuk a felvonót, ha teljesen üres zsebbel szállunk be ismét. Menjünk le az első emeletre, majd egészítsük ki a térképünket a falról. Az irodában (Office) lévő trezorban megtaláljuk az elveszettnek hitt videokazettát, és ráadásnak még egy konzervnyitót. A raktárban (Pantry) lett elrejtve a harmadik zenélő dobozunk (Snow white Music Box), ne felejtsük azt sem ott. Az irodával szemközti ajtó mögött találjuk meg a személyzeti lépcsőházat, azon keresztül juthatunk le az alagsorba. Mivel nincs nálunk fegyver, szaladjunk el a szörnyek mellett, ha kis szerencsénk van, könnyebb sérülésekkel megúszhatjuk a kalandot. Keressük meg a bojlerszobát, ott találjuk meg a Vénusz bár kulcsát. A konyhában a polcon lévő konzervdobozt nyissuk ki a konzervnyitóval, majd vegyünk ki belőle egy villanykörtét. A bárban a pulton heverő lámpába csavarjuk be az izzót, majd a bárkulccsal nyissuk ki a bejárati ajtót. Szaladjunk fel a lépcsőkön a második emeletre, majd a lift melletti szekrényből vegyük fel a lepakolt tárgyainkat. Térjünk vissza az első emeleten lévő zenélőórához, majd a zenélő dobozokat a megfelelő sorrendben pakoljuk be a nyílásokba. Ügyeljünk arra, hogy az oldalsó nyílásokba csak úgy tudjuk a megfelelő dobozt berakni, ha arra az oldalra állunk. (A megoldás hard fokozaton balról jobbra: Cinderella, Little Mermaid, Snow white). Siker esetén a jutalmunk nem marad el, az órában talált kulccsal (Hotel Stairway Key) végre feljuthatunk a harmadik emeletre. Keressük meg a 312-es szobát, majd nyissuk ki az ajtaját a recepcióról elhozott kulccsal. A trezorban talált videokazettát rakjuk be a videomagnóba, majd nézzük meg a felvételt. A kazettából kiderül, hogy Mary nem betegségben halt meg, James már nem bírta nézni a szenvedését, és egy párnával megfojtotta a haldokló asszonyt. A kazetta megnézése után az egész hotel kinézete megváltozik, minden sötét és lerobbant lett. Térjünk vissza a második emeletre, majd keressük meg a 202-es szobát. Az ajtón belépve egy másik folyosón találjuk magunkat, itt kell megkeresnünk az eddig használaton kívüli liftet. Menjünk le vele az alagsorba, majd a Vénusz báron keresztül menjük át a lépcsőházba. A tüzes pokolban utoljára összefutunk Angelával, aki teljesen az elméje foglya lett. Megmenteni sajnos nem tudjuk, menjünk vissza a folyosóra. Menjünk fel az első emeletre, majd keressük meg a kijáratot (a térkép jobb felső részében lévő ajtó). A nagy terembe érve ismét szemtanúi lehetünk Maria kivégzésének (ha jól számolom, ez már a harmadik ilyen eset), a különbség csak az, hogy most a két piramisfejű élőhalott velünk is végezni akar. Kapjuk elő a karabélyunkat, majd a biztonságos távolból leadott lövésekkel végezzünk a szörnyekkel. A lényeg az, hogy soha ne kerüljünk az ellenfeleink közelébe, a dárdáik életveszélyesek. Miután végeztünk velük, kutassuk át a tetemeket, a szörnyeknél talált tojások nyitják az ajtókat. A dupla ajtón kilépve egy hosszú folyosón találjuk magunkat, mely a tetőre vezet. Itt találkozunk a démon Mariával, az ő elpusztítása a végső cél. Legegyszerűbben a pisztollyal lehet végezni vele, a lényeg az, hogy soha ne maradjunk a közelében. Nyugodtan használjuk el az utolsó életitalt is, tovább már nem lesz szükségünk rá. MOCSY





AZ ÉV JÁTÉKAI 2002

Ismét magunk mögött hagytunk egy évet, túl vagyunk néhány névváltoztatáson, az újság arculata is megváltozott, de a stáb és a lelkesedésünk a régi maradt. 2002-ben, az előző évhez hasonlóan, a játékfejlesztők számtalan kitűnő játékkal ajándékoztak meg minket, melyekből játszi könnyedséggel szemezgettük ki a kategóriák jelöltjeit, és amelyek közül a szerkesztők a cikkírók és az olvasók szavazatai alapján végül kiválasztottuk a legjobbakat. Az alant található összegzés tehát egy fordulatokkal teli év páratlan játéktermeséről nyújt összefoglalást. Fogadjátok szeretettel!

AZ ÉV REAL TIME STRATÉGIAI JÁTÉKA

1. Age of Mythology
2. WarCraft 3
3. Medieval: Total War
Freedom Force

Napjaink legnépszerűbb játékstílusának versenyében idén igazi nagyágyúkat üdvözölhetünk. A 2000. év legjobbjának titulált Shogun: Total War készítői, Nyúl és Joshua legnagyobb örömére, piacra dobták a ráncfelvarráson átesett Medieval: Total Wart, az Irrational Games az azóta méltatlanul elfeledett Freedom Force című stratégájával megmutatta, hogy van új a nap alatt, és a hosszú, már-már kibírhatatlan várakozás után nyáron végre megkaparinthattuk a Blizzard Entertainment várva várt stratégiai játékát, a WarCraft 3-at. Az orkok, emberek, night elfek és élőhalottak párharcát felvonultató remekmű azonnal a szerkesztőség kedvence lett, ám a StarCraft megjelenését követő multiplayer csatározások valamiért elmaradtak. Mindez azonban nem vetett árnyékot a Blizzard legújabb bombasikerére, és a Warcraft 3 töretlenül haladt előre (két hét alatt 1 millió példányban kelt el, mára több mint 4 millió fogyott belőle világszerte), és úgy tűnt, hogy könnyedén hódítja el az év legjobbjának járó díjat. Novemberben azonban eljött az, amire senki sem számított! A Microsoft a bétatesztek után parádés sebességgel kiadta a hatalmas sikerű Age of Empires sorozatának legújabb darabját, a mitológiai elemekre fektetett, káprázatos grafikai megoldásokkal életre keltett Age of Mythologyt. Év végi szavazásunk is e két legenda párharcát hozta, amelyből végül egyetlen szavazattal az Age of Mythology került ki győztesen.





AZ ÉV AKCIÓJÁTÉKA

1. Grand Theft Auto 3

2. Mafia

3. Hitman 2: Silent Assassin

Az év akciójátékáért ringbe szálló versenyzők több vonatkozásban is hasonlítanak egymásra. Az első és egyben legfontosabb, hogy a GTA3 és a Mafia leírását Hancunak köszönhetitek, aminek ugye több vonzata is van. Először is a minőségi tesztek e sorok írójának több liter sörébe és több száz ősz hajszálába kerültek, ugyanis Hancu valamilyen érthetetlen okból kifolyólag legalább egy, legrosszabb esetben két oldallal is rendre túlírta magát! A tavalyi évhez hasonlóan ezennel idén is kiosztanám az év „legmegrázóbb élményéért kijáró díjat", amelyet most nem Stökinek (aki tavaly 40000 karakter helyett 70000-rel lepett meg), hanem Hancunak ítélnék oda a Heroes of Might and Magic negyedik részének kiegészítő lemezéről szóló írásáért, amely a tervezett 4000 karakter helyett közel 10000 karakterben realizálódott... ez úton is még egyszer köszönöm:).

Másodszor mindhárom játék egyedülálló képi világgal és utánozhatatlan hangulattal lett megáldva. Míg a Hitman legújabb epizódja az előd szinte összes hibáját levetkőzve új etalonként üdvözült a lopakodós akciójátékok palettáján. Ugyanilyen magasztos jelzőkkel illethetném cseh illetőségű Illusion Softworks megrázó erejű alkotását, a Mafiát is, amely a szavazatok alapján a dobogó második fokára léphetett fel. A páratlan képi világgal, kiváló történettel és hangulatos zenével aláfestett maffiatörténet jött, látott és győzött... volna, ha a Take 2 a PS2 verzió megjelenése után nem portolja az év bombasikerét, a különböző platformokon immáron több mint 7 millió példányban gazdára talált Grand Theft Auto 3-at, mely egyedülálló szabadságot nyújtó játékmenetének, sötét, néhol ironikus hangvételű történetének és végül, de nem utolsó sorban pokoli jó zenéjének köszönhetően méltán tudhatja magáénak az év legjobbjának kijáró díjat!

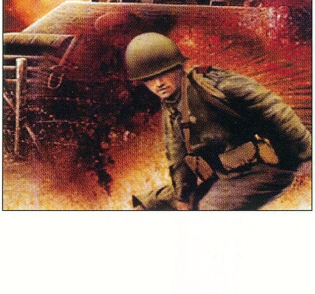
AZ ÉV KÖRÖKRE OSZTOTT STRATÉGIAI JÁTÉKA

1. Combat Mission: Barbarossa to Berlin

2. Heroes of Might and Magic IV

3. Disciples II: Dark Prophecy

A 2002-es évben kevés, de minőségi körökre osztott stratégiai játékkal játszhattak a kategória szerelmesei. A legjobban várt Heroes of Might and Magic negyedik része megosztotta a közönséget. Sokak szerint a 3DO ezzel az epizóddal végleg tönkrevágta a legendás sorozatot, néhányan a legjobb Heroesnak tartják, de akadtak olyanok is, akik szerint a Disciples II: Dark Prophecy messze felülmúlta ellenfelét. Sokáig úgy tűnt, hogy a díj e két versenyző között fog eldőlni, de az év vége felé megérkezett minden idők egyik legjobb, ha nem a legjobb körökre osztott stratégiai játéka a Combat Mission: Barbarossa to Berlin! A második világháborús stratégiai játék közepes grafikus megvalósítása ellenére az egész világon 90% feletti értékelést kapott. Aprólékos, minden részletre kiterjedő, valósághű játékmenete és hibátlan játékrendszere egyszerűen nem talált nemhogy legyőzőre, hanem olyan konkurensre se, amelyik bármilyen tekintetben megközelítette volna a „garázsfejlesztésnek" induló Combat Mission sorozat legújabb darabját. Mindezeknek köszönhetően kijelenthetem, hogy a Barbarossa to Berlin nem csak a 2002-es év legjobb körökre osztott stratégiai játéka, hanem a műfaj új etalonja, mely mérföldkő a stílus történelmében!



AZ ÉV SZIMULÁTORA

1. Grand Prix 4

2. Combat Flight Simulator 3

3. F1 2002

Moto GP

A szimulátorok szerelmeseinek – legyen szó autó-, motor- vagy repülőgép-szimulátorról - a 2002. évben nem igazán lehetett okuk panaszra. Az év közepén a THQ színeiben versenybe induló Moto GP a superbike híveinek és persze Tasnádi Zolinak okozott kellemes pillanatokat, aki a program „arcade" jellege ellenére a hónap játékának választotta az ismeretlenség homályából feltűnő versenyzőt. A repülés megszállottai a Microsoft Combat Flight Simulator harmadik részével növelhették adrenalinszintjüket, míg a száguldó cirkusz kedvelői a FIA hivatalos, Electronic Arts-os feldolgozásával, valamint a Geoff Crammond nevével fémjelzett GP4-gyel olthatták a szomjukat. A beérkezett szavazatok alapján, a 2000-es évhez hasonlóan, ismét Crammond úrnak jutott a megdicsőülés, akinek vitatott Forma 1-es szimulátora majd egy kört vert ellenfeleire!





AZ ÉV KIEGÉSZÍTŐ LEMEZE

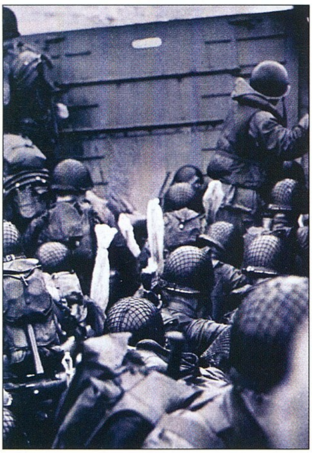
1. Medal of Honor: Spearhead

2. Operation Flashpoint Resistance

3. Battle Realms: Winter of the Wolf

Ghost Recon Desert Siege

Az elmúlt évek kiegészítő lemezei majdhogynem mind egy szálig rókabőrnek bizonyultak, és egy-két bonusz küldetéscsomagon kívül szinte semmiféle újdonsággal nem szolgáltak. Szerencsére a tavaly megjelent küldetéslemezek között szép számmal akadtak az év legjobbjának járó díj elnyerésére érdemesek, és ezek közül a szavazatok alapján a MoH: Spearhead bizonyult a legjobbnak. Az alapjátékhoz hasonló alapossággal elkészített Spearhead nem csak kiváló - ám sajnos bosszantóan rövid - egyjátékos küldetéssorozattal egészítette ki az alapjátékot, hanem átgondolt, küldetésorientált (Tug of War) többszereplős játékmóddal is megtoldotta azt.



AZ ÉV SPORTJÁTÉKA

1. Fifa 2003

2. NBA Live 2003

3. NHL 2003

Tony Hawk's Pro Skater 3

A 2001-ben rendezett év játéka szavazáson az Electronic Arts gyengélkedéséből adódóan kénytelenek voltunk mellőzni a fenti kategóriát, ám szerencsére mára a gyermek meggyógyult, és olyan játékokkal gazdagította a kategória palettáját, melyek érdemesnek bizonyultak az év végi megmérettetésre. A Tony Hawk's Pro Skater harmadik része - az innovációkban bővelkedő negyedik epizód sajnos PC-re már nem készült el - az extrém sportok kedvelőit hozta lázba, míg a foci, a kosárlabda és a jégkorong megszállottjai az EA színeiben induló, forradalmian új „Freestyle Control"-lal felvértezett versenyzőkkel vívhatták meg virtuális mérkőzéseiket. A dobogó legfelső fokára végül az utolsó byteig átdolgozott (a fejlesztés végső stádiumában közel 150 ember dolgozott a FIFA projecten) FIFA 2003 léphetett fel.



AZ ÉV CSALÓDÁSA

Command and Conquer Renegade

Sajnos 2002-ben is értek minket csalódások, de szerencsére jóval kevesebb, mint az elmúlt években, miből fakadóan úgy döntöttünk, hogy csak egyetlen versenyzőt indítunk a citrom díj elnyeréséért. A választásunk végül a bombasztikusan kezdődő, de pillanatok alatt elvérző Renegade-re esett, mely mind látványvilágában, mind pedig mesterséges intelligenciájában alulmúlta várakozásainkat. Döntésünket igazolja az EA hivatalos sajtóközleménye is, miszerint a sikertelenségre való tekintettel leállították a Renegade második részének fejlesztését... a kérdés most már csak az, hogy sírjunk, vagy nevessünk???



LEGJOBB TÖRTÉNET

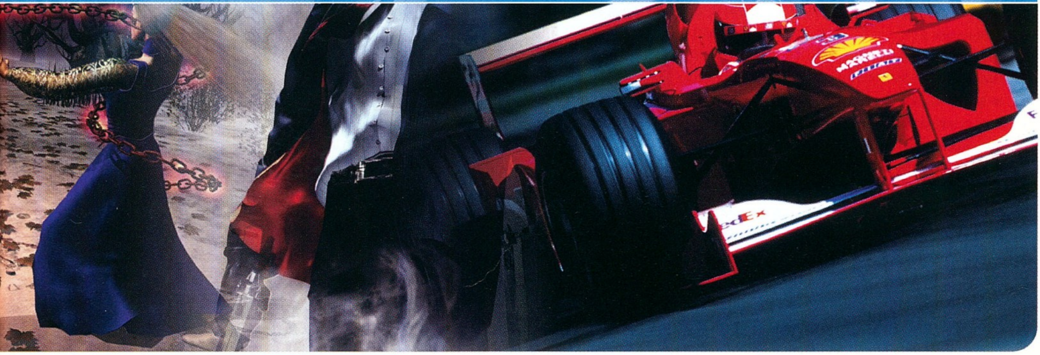
1. WarCraft 3

2. Syberia

3. Silent Hill 2

Mafia

A tavaly megjelent játékok szerencsére nem csak grafikájukkal, zenéjükkel és hanghatásaikkal, hanem lebilincselő történeteikkel is elkápráztattak minket. A Mafia gengszterfilmekbe illő elbeszélése, a Silent Hill Twin Peaksre emlékeztető „elmebeteg", ám mégis zseniális fikciója, a Syberia meséje és a fordulatokkal teli WarCraft 3 története egytől egyig felejthetetlennek bizonyult. A legjobbnak járó díjat az előző évektől eltérően azonban nem szerep- vagy kalandjáték, hanem a Blizzard legújabb kasszasikere, a WarCraft 3 zsebelhette be.



AZ ÉV JÁTÉKA

1. Grand Theft Auto 3
2. Battlefield 1942
3. Unreal Tournament 2003
Age of Mythology
WarCraft 3
Syberia

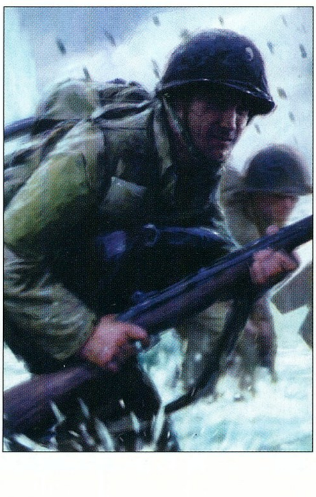
Fanfárok harsogjanak, ugyanis elérkeztünk az év legbecsesebb címének kiosztásához, ahhoz a díjhoz, melynek elnyerése a legnagyobb dicsőséget hozza el a produktum készítőinek. A jelöltek listája az előző évektől eltérően jóval szélesebb és színesebb, hiszen majdhogynem minden játékkategória képviselteti magát. A Battlefield 1942 egyértelműen az év legjobb többszereplős játéka volt, és megjelenése óta szinte nem telik el nap, hogy Chris meg ne vívná saját kis virtuális háborúját. Az Age of Mythology és a WarCraft 3 legendás elődjeikhez méltó folyatásnak bizonyultak, és habár forradalmi újításokkal nem jelentkeztek, mégis hetekre, hónapokra a monitorok elé szegezték szerkesztőségünk tagjait. Ugyanez volt a helyzet a Syberiával és az Unreal Tournament 2003-mal is. Míg előbbi a kalandjátékok gyöngyszemévé, addig utóbbi a hálózatos hentelés elitjévé vált. A díjat végül az év leggonoszabb, legdurvább, legerőszakosabb és legbrutálisabb játéka vihette haza. A Grand Theft Auto 3 hihetetlenül élvezetes, intenzív, interaktív és egyedülállóan hangulatos játékmenete előtt a szakma és a közönség egyöntetű meghajlással adózott, és tesszük ezt mi is! Rajongók figyelem, nemsokára itt a Vice City!!!



LEGJOBB HANG

1. Medal of Honor
2. Unreal Tournament 2003
3. No One Lives Forever 2
Mafia

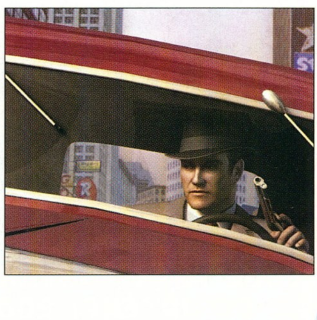
A játékok hangulatához nagyban hozzájáruló zene mellett nem feledkezhetünk meg a hangokért felelős szakemberek munkájáról sem. 2002-ben az előző évekhez hasonlóan az akciójátékok, azon belül főleg az FPS-ek vonultatták fel a legkiemelkedőbb effektusokat. A Mafia szinkronhangjai, Cate Archer bársonyos hangja, az UT2003 narrátora és az Omaha Beach-i partraszállás felejthetetlen képkockáinak tökéletes aláfestése egytől egyig példaértékűnek bizonyultak, így nem volt meglepő, hogy e díjért folyatott harc fej-fej melletti küzdelmet hozott. A végső megdicsőülés végül a Medal of Honornak jutott, mely így egy újabb „best of" díj birtokosává vált.



AZ ÉV MEGLEPETÉSE

1. Mafia
2. Silent Hill 2
3. Battlefield 1942
Freedom Force

Mint ahogy azt a fentiekből láthattátok, a kiadók számtalan kiváló játékkal árasztottak el minket a 2002. évben. Sorra érkeztek a várva várt nagy nevek, amelyek közül szinte mindegyik beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Akadtak azonban olyanok is, melyek előzetes screenshotjaik alapján ígéretesnek bizonyultak, mégis fenntartásokkal kezeltük érkezésüket. Az év legnagyobb meglepetései végül e játékok örvendetes módon népes táborából kerültek ki.
Azt hiszem, senki nem gondolta volna, hogy a kifejezetten többszereplős játékra kiélezett Battlefield ennyire professzionálisra sikeredik, mint ahogy azt sem, hogy a pocsék konzolátiratokhoz szokott PC-s társadalom 2002 decemberében az év legjobb kalandjátékaként üdvözölheti a Ps2-n és Xboxon már diadalmaskodó Silent Hill második részét. A legnagyobb meglepetést azonban mégsem ezek, hanem a cseh illetőségű Illusion Softworks megannyi „best of Gamer" díjra jelölt játéka, a Mafia okozta, és bebizonyította, hogy nemcsak a tengerentúlon készülnek minőségi portékák.



AZ ÉV FPS-E

1. Medal of Honor

2. Battlefield 1942

3. Unreal Tournament 2003

Jedi Knight 2

No One Lives Forever 2

A tavalyi évhez hasonlóan a PC-k húzóágazatát idén is a First Person Shooterek jelentették. 2002-ben a LucasArtsnak köszönhetően újra felvehettük a harcot a sötét erőkkel. A Jedi Knight 2 néha frusztráló játékmenete és mesterséges intelligenciabéli hiányosságai ellenére azonnal belopta magát a mi és az olvasóink szívébe (a több száz általatok küldött segélykérő levél legalább is erre enged következtetni:)), és jelezte, hogy a LucasArts végre összeszedte magát, és visszatért a régi, dicső múltjukhoz méltó kerékvágásba. A 2000. év legjobbjának kikiáltott No One Lives Forever is méltó folytatásra talált, ám Cate Archer újabb kalandja, talán a játék rövidségének köszönhetően, végül nem volt képes legendás elődje nyomdokaiba lépni.

A dobogós helyezésekért harcba szálló versenyzők mindegyike igazi mestermunkának bizonyult, és e ténynek köszönhetően szoros verseny alakult ki a riválisok között. Az Unreal Tournament 2003 csodálatos képi világa és a konkurenseket messze leköröző játékmódjai ellenére házi versenyünkben, ha csak egy szavazattal is, de alulmaradt az év legjobb multiplayer játékával, a kiváló Battlefield 1942-vel szemben! Gondolom, az imént leírtakból már kitaláltátok, hogy az év legjobb FPS-ének kijáró megtisztelő címet a Medal of Honor szerezte meg. A Captain Dale és Steven Spielberg nevével fémjelzett második világháborús történelmi eseményeket feldolgozó shooter hangulata, pályatervezése és minden részletre kiterjedő alapossága etalonnak számít az FPS-ek történelmében!!



AZ ÉV RPG-JE

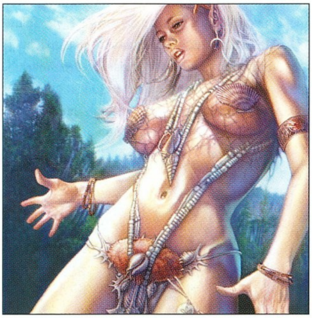
1. Neverwinter Nights

2. Elder Scrolls III: Morrowind

3. Arx Fatalis

Icewind Dale II

A Baldur's Gate megjelenése óta megszokottá vált, hogy az év legjobb szerepjátékának járó díjat rendre az Interplay színeiben induló BioWare csapata vitte el. 2002-ben azonban fordult a kocka, mármint ami a kiadót illeti, ugyanis a BioWare elhagyta az anyagi gondokkal küszködő céget, amely a nagy halnak számító Neverwinter Nights kiadási jogait elveszítve már csak egyetlen szalmaszálba, a legendás az Icewind Dale második részébe kapaszkodhatott. Az Icewind Dale 2 sikere a minimális innovációknak köszönhetően azonban jócskán elmaradt a várakozásoktól tovább sújtva ezzel kiadóját, amelynek helyzete mára teljesen ellehetetlenült. Nem úgy a UBI Softé, akik a Bethesda közreműködésével, hatalmas várakozások közepette, közvetlenül az E3 után a kereskedelmi csatornákra bocsátotta minden idők legszebb szerepjátékát, a Morrowindet. Az Elder Scrolls világában játszódó eposz mind a szakmát, mind a közönséget elkápráztatta, minek következtében az online és a nyomtatott sajtó nagy részében, a Neverwinter Nightsszal folyatott fej-fej melletti küzdelemben, ha kis különbséggel is, de elnyerte az év legjobbjának járó megtisztelő címet. A Gamer magazin szerkesztői és cikkíróinak többsége is e két játék mellett tették le voksukat, de nálunk a mérleg nyelve a BioWare üdvöskéje felé billent!



A LEGJOBB GRAFIKA - TECHNOLÓGIAI DÍJ

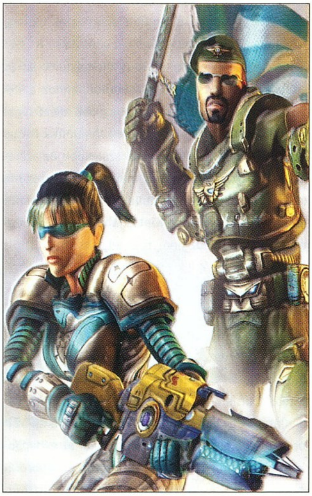
1. Unreal Tournament 2003

2. Battlefield 1942

3. Mafia

No One Lives Forever 2

Az elmúlt év egyértelműen a grafikus motorok innovációjának jegyében telt el. Legelőször talán a cseh srácok káprázatos képi világgal megáldott maffiatörténetnél kaptuk fel a fejünket, és még magunkhoz sem tértünk, amikor részt vehettünk a Monolith legújabb Jupiter motorjával életre keltett kémtörténetben. Az év vége felé kiszivárgott káprázatos Doom 3 Alfa demóját követően megérkezett a várva várt Unreal Tournament 2003 és a Battlefield 1942. Míg ez utóbbi majdhogynem kézzelfogható virtuális csataterekkel és számtalan, tökéletesen lemodellezett, vezethető járművel ajándékozott meg minket, addig a Digital Extreme legújabb bestsellere a forradalmi Karma fizikus motorjával, tűéles nagyfelbontású textúráival és az utolsó csavarig mérnöki pontossággal elkészített pályaszerkesztésével hívta fel magára a figyelmet. Az első helyért vívott harcban teljesen megérdemelten végül az Unreal került ki győztesen!





AZ ÉV ESEMÉNYEI 2002



Az Év Embere: az a sok (tíz)ezer ember, aki a név helyett a tartalmat választotta, és velünk tartott a Guruból a Gamerbe! Köszönjük!!!



Az év legfontosabb bejelentése: David Braben és Ian Bell bejelentette, hogy az 1985-ben útjára indított, és azóta nemcsak legendássá, hanem felülmúlhatatlanná vált űrszimulátornak, az ELITE-nek biztosan elkészül a folytatása... a kérdés csak az, MIKOR???



Level of the Year: Omaha Beach a Medal of Honorban
Sosem feledjük azt az érzést, amikor újra átélhettük Steven Spielberg Ryan közlegény megmentése című filmjének megrázó pillanatait!



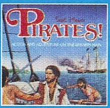
„When it's Done" különdíj: Duke Nukem Forever
A 3D Realms sajnos idén sem volt képes befejezni minden idők egyik legjobban várt FPS-ét... talán majd a következő évezredben!! Azért drukkolunk nekik!!:)



Az év legnagyobb durranása: Grath több százezer forintért vásárolt Xboxa, amelyet a Resident Evil játékshow-nk alkalmával sikeresen felrobbantottunk... Aggodalomra azonban semmi ok, az orvostudománynak hála, decemberben Grath újra megtanult beszélni :).



Az év cikije: Doom 3 Alpha
Az év blamázsának bizonyult a novemberben kiszivárgott, a Los Angeles-i kiállításon bemutatott Doom 3 alpha állapotú demója, amelyet a szemfüles internetezők százezrei töltöttek le, és próbáltak ki otthonukban. Hogy ki a felelős a demó illetéktelen feltöltéséért, arra a mai napig nem kaptunk választ.



Az év legnagyobb vesztese: MicroProse
2002 augusztusában megrendüléssel olvastuk a hírt, miszerint „bezárta kapuit a MicroProse". A nagy múltú fejlesztő stúdiónak köszönhetjük a páratlan Pirates!-t és a felülmúlhatatlan Civilizationt!



Az év DVD-je: 4 lemezes Fellowship of the Ring
A Warner Magyarország gondozásában megjelent kiadvány több mint félórányi új jelenettel és hatórányi extrával ajándékozta meg a film szerelmeseit, ráadásul a forgalmazó a filmet magyar szinkronnal, az extrákat pedig felirattal látta el!!!

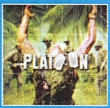


Az év arca: Szalacsi „ojjektum" Sándor :)))
Szalacsi Sándor faluja, Kocsord legismertebb emberévé vált, amikor felelőssége nem éppen teljes tudatában Tv interjút adott!



Az év meccse: ZTE-Manchester 1:0 Végre egy focimeccs, amelyre büszkék lehetünk, és amelynek utolsó percéiben egy egész ország együtt üvöltötte: „Koooppplááárrooovviiiicccss Béééééééééllllaaaaaaaaa!!!!"

Az év dumája: *„Ojjektum"* - Szalacsi Sándor;
„Az internetezők sunyi, társadalomképtelen alakok" - Dévényi Tibor;
„Aha, szóval te vagy az az állat, aki szétbarmolja az én kitűnő cikkeimet!:)" - Hancu, amikor először találkozott személyesen Barnával, a korrektorral;
„Kint vagyok a neten!!!" - Shoebaron - 2002 decembere.



Az év karácsonyi ajándéka: A személyre szólóan dedikált Platoon Stökinek a fejlesztőktől, hálából a „jóindulatú" rivjúért.



Az év lehetetlen küldetése: Stöki fogyókúrája
A Gondolatébresztő és a NosztalGuru házigazdája 2002-ben ismét kísérletet tett arra, hogy megszabaduljon emberi szemmel alig észrevehető plusz kilóitól... Mission failed!



Az év legfontosabb kulturális eseménye: Kertész Imrét irodalmi Nobel-díjjal tüntették ki. A kitüntetést október 10-én odaítélő svéd akadémia a díjat „egy írói munkásságért, amely az egyén sérülékeny tapasztalatának szószólója a történelem barbár önkényével szemben" ítélte első ízben magyar írónak.

LEGJOBB MŰVÉSZI GRAFIKA

1. Freedom Force
2. Mafia
3. Morrowind
Disciples 2
Syberia

A grafikus motorok versenye mellett mindenképpen meg kell emlékeznünk 2002. legjobb designjával elkészített játékairól. A legjobb művészi grafikának díjáért ringbe szállt versenyzők között gyönyörű kézzel rajzolt játékokkal és napjaink leggyakrabban használt 3D-s motorjaival életre keltett alkotásokkal találkozhattunk. A klasszikus, kézzel rajzolt mesterművek közül az utolsó pixelig gyönyörűen elkészített Syberiát és a Disciples 2-t tartottuk a díjra érdemesnek, míg a 3d-s programok versenyében a Morrowindet, a Mafiát és a Freedom Force-ot állítottuk csatasorba. A győzelmet a legnagyobb meglepetésre a 70-es évek képregényeinek képi világára építkező, méltatlanul elfeledett Freedom Force nyerte. Gratulálunk a készítőknek!



AZ OLVASÓK SZAVAZATAI ALAPJÁN.

2002. legjobbjainak megválasztásából természetesen nem hagyhattuk ki az olvasóinkat sem, akik magazinunk honlapján (www.gameronline.hu) adhatták le voksaikat. A több ezer szavazat kiértékelése végül a következő eredményt hozta.

Legjobb akciójáték: GTA 3
Legjobb FPS: Unreal Tournament 2003
Legjobb RPG: Neverwinter Nights
Legjobb szimulátor: NFS: Hot Pursuit 2
Legjobb stratégia: Warcraft III
Legjobb küldetéslemez: MoHAA: Spearhead
Legjobb történet: Mafia
Legszebb grafika: Unreal Tournament 2003
Legjobb zene és hang: GTA 3
Legnagyobb játékélmény: GTA 3
A legjobb játék 2002: GTA 3
Az év csalódása: Platoon
És végül: mit vársz legjobban 2003-ban? Doom III

Év végi számvetésünk végén nem maradt más hátra, mint, hogy magam és a szerkesztőség nevében mindenkinek boldog, eredményekben és játékprogramokban gazdag újévet kívánjak! ■ SASA

MENTŐÖV

ICEWIND DALE

Hi! A Gamer 1. számához csatolt full játékhoz, az Icewind D-hez küldök egy kis írást, talán befér a mentőövbe!

Szerintem, sokan megpróbálkoznak a Gamer 1 full játékával, a nagyhírű Icewind Dale-lel. Nos, mivel a szerepjáték az AD&D-n alapul, nem árt tudni egy pár dolgot a karaktergenerálásról:

Most szigorúan a tápolásról lesz szó! Amúgy egy ilyen, „ütöm, xp, treasure, artifactnál szóljatok" gémnél ez nem túl nagy baj!

Tehát, először is a csapatról: Mindenki az visz, akit akar, de én őket javaslom: Három darab fighter. Célszerű másodiknak egy nőt beválasztani, hogy meg tudjuk különböztetni. Harmadiknak egy törpe harcos ajánlott (őneki lehet 19-es egészsége), de amúgy tök mindegy! Esetleg van értelme egy vándort bevenni, mivel ő képes egyszerre két fegyverrel támadni, de ezt nem ellenőriztem le, hogy itt működik-e!!! Amúgy lovagnak, vándornak nincs értelme, mivel a sima fighter magasabb szinten többször képes támadni!! Eztán mindenképen kell egy pap, viszont ez után dilemmába esünk: Két varázsló mindenképpen kellene, viszont egy tolvajra is szükségünk lenne. A megoldás: egy tolvaj/varázsló meg egy sima mágus. Az előbbi helyett mehet egy bárd is, ő nagyon gyorsan lép szintet, csak sajnos csapdasemlegesítéshez egyáltalán nem ért! A mágus viszont mindenképpen SPECIALISTA MAGE legyen! A Harcosoknak lehet több, mint 18-as erejük. Egyértelmű, hogy mindháromnak kell 18/91-erő. Ekkor nagyon brutálisak lesznek, minden csapásukhoz +5 sebzés jön, kb. olyanok lesznek, mintha 3 darab Fekete Lászlóval játszanánk. :) Amúgy erről itt van egy jó kis táblázat (AD&D 2. kiadása szerint):

Erő: 16 támadás: +0 Sebzés: +1
Erő: 17 támadás: +1 Sebzés: +1
Erő: 18 támadás: +1 Sebzés: +2
Erő: 18/01-50 támadás: +1 Sebzés: +3
Erő: 16/51-75 támadás: +2 Sebzés: +3
Erő: 16/76-90 támadás: +2 Sebzés: +4
Erő: 16 91-99 támadás: +2 Sebzés: +5
Erő: 18/00 támadás: +3 Sebzés: +6

Mindenkinek legyen 18-as ügyessége, ez -4 védettséget eredményez, valamint pl. íjászatnál is nagy előny.

A harcosoknak legyen 18 egészsége, ez szintenként +4 HP-t eredményez. Egyéb kasztnál 16 elég, ez +2 HP-ra jogosít, több nem jár! :) A papnak kell még 18 bölcsesség, a varázslónak ennyi intelligencia, a tolvajnak meg ennyi ügyesség de, ez egyértelmű.

Első szinten a kiválasztandó mágiák a varázsló számára: Sleep (gyengébb ellenfelek elalszanak), Color Spray (elkábítja az ellent), Charm Person (az ellenfél, már nem lesz az!)). Az első kettő: Pap: Command (elkábítja az ellenfelet), Cure light wounds (gyógyít).

Aztán az optionban, van valami difficulty dolog is. :) A max hit pont per levelt mindenképp kapcsoljuk be.

Eztán állítgassuk az autopause-t.

Ennyi! **JONOWSKY**

IWD2

Segítséget szeretnék kérni. Az IWD2-ben az 5. fejezetben járok, a Dragon's Eye-ban. A 2. és a 3. szinten. Visszavittem a hullának a kardját, meg is mutatta, hogy hova rejtette a gyökeret, de ott én nem találok semmit. Úgy néz ki, mintha lenne ott még egy terem, de oda sehogy se tudok bejutni. Hogy lehet megszerezni a gyökeret?

A Wyvern barlangjába, ahová a szellem a módosított gyökeret rejtette, csak az első szintről lehet bejutni. Menj fel, és keresd meg a lejáratot, amely valahol a térkép közepe táján található (a barlang meglehetősen kicsi, így könnyen behatárolhatod a lejáratot).

A másik problémám a fullánkokkal van. Valami tekercs azt írta, hogy le kell őket tenni a nyugati asztalra, azután meghúzni valami kart. A baj az, hogy találtam két kart, de az egyiket nem tudom meghúzni, a másik meg sebez rajtam, de más nem történik. Hogy lehet a mérget kinyerni?

A törött kart (amelyet nem tudsz meghúzni) a Jazzarion nevű alkimista javítja meg, őt kell megfélemlíteni. Miután a kar megjavult, rakd a módosított gyökeret a középső asztalra, a wyvern fullánkokat meg a nyugatira. 15-ös alkimista képzettséggel készítheted el a főzetet. A mérgeket is hasonló módszerrel párolhatod le azzal a különbséggel, hogy ott nincs szükség a gyökérre.



DARK OMEN

Hello Mocsy! I. Egy általad is kedvelt játékkal kapcsolatban lenne egy kérésem: légy szíves írd meg nekem, a Dark Omenben hol található (pontosan) a Spelleater Shield nevű varázstárgy.

A mágia ellen védő pajzsot a 15. küldetésben kapod meg (Az ork tábor megtámadása). Ez választható misszió, te döntöd el, hogy harcolsz-e. A pajzs a barlangban bujkáló orkoknál található, csak úgy veheted el tőlük, ha végzel velük.





KÉRDÉSEK

Hello Mocsy!!!!!!! Miért nem írsz vissza, és legalább miért nem teszel be a Kérdésekhez! Ahh, szóval most bent vagyok!! Tényleg:)!

A Far West című játékról, amit gondolom, még nem teszteltetek!!!! De azért jó lenne, ha igen!

Campaign 2. pálya: megcsináltam és felfejlesztettem mindent, mégse írja ki, hogy a Mission sikeres!!! Mit kell még csinálni??

Lehet, hogy nem mindent csináltam meg, de ha nem mindent, akkor melyiket nem???:

4 level Main House3 Pasture1 Storehouse Corral 35 marha

Ui.: Király az újság!!! ■ LORD CHRIS

Cső Mocsy! Kérlek, segíts! Elakadtam a Thief: The dark project című játék Return of the cathedral nevű pályája végén, ahol Murus sírja után a szellem átmegy egy másik sírhoz, és innen nem tudunk továbbmenni.

Segítséged köszönve:

Üdv. ■ TIBI

BG2: SHADOWS OF AMN

Szia Lily! Lehet, hogy ezt a levelet Mocsynak kéne elküldenem, de mivel te készítetted anno a Baldur's Gate 2 végigjátszását, ezért gondoltam, mégis neked küldöm.

3 kérdésem lenne:

1. Rejiek házában találtam egy emberi bőrből készült „páncélkezdeményt", amit elvittem a nyomokból kikövetkeztetett emberhez Umar Hillsbe, aki azt mondta, befejezi a páncélt, ha szerzek neki ezüst sárkány-vért. Hol találok ilyet???!!! Vagy egyszerűen öljem le a pasast?

Ezüstsárkányt csak az Underdarkban találsz, ott, ahol a sötét elfek városának a bejárata található. Ő amúgy jó sárkány, tehát az emberbőrből készült páncél megszerzése csak gonosz karaktereknek ajánlott.

2. A Copper coronet alatti csatornában kéne szereznem 4 kulcsot, hogy megszerezhessek egy kardot (azt hiszem, ez lesz az, amiről Chris írt), de eddig csak a Lover's Ring és a Shaman's staff van meg! Hol van a többi?

A harmadik tárgy az őrült Quallo férgének a vére lesz, de ehhez előbb le kell mészárolnod azt. A negyedik tárgy egy levágott kéz, amelyet az egyik rács alatt találsz meg a felszín közelében (a rácsot előbb el kell húzni, és ha jól emlékszem, akkor valami zöld trutyi is van a közelében).

3. Már legyőztem a Shade Lordot, aki az Umar Hillsieket szekálta, de nem találtam sehol a Shadow Dragon Scale-t. Le kell győzni a sárkányt? (Hogyan?!) Ha nem, akkor hol van az a páncél?

A scale sárkánypikkelyt jelent, ebből következik, hogy a sárkányt bizony le kell verni. Amúgy ez az egyik leggyengébb sárkány a játékban, nem lesz vészes elintézni. Vedd körbe az embereiddel, így időt nyersz ellene. A papoknál legyen Restoration és Negative Plane Protection varázslat, mivel a sárkány szintet is szív. A mágia-ellenállása nagyon jó, ezért érdemes mágikus fegyverekkel feldarabolni.



MORROWIND

Helló Mocsy! Te, mint „az isten" biztos tudsz mindent erről a remekműről, tehát 3 kérdésem lenne a Morrowinddel kapcsolatban:

1. Mi a küldetése Azura istennőnek az újrahasználható lélekkristályért (én elmentem a Dagon Felbe, de nem találtam semmilyen sámánnőt).

A sámánnő nem Dagon Felben, hanem az ettől északnyugatra lévő kis szigeten él. A szigeten lesz néhány dremora lord és egy nevesített golden saint. Ennél lesz egy gyűrű, azt kell visszavinni Azura templomába.

2. Hol lehet daedrik, glass, vagy ebony long-swordot találni.

Üvegfegyvereket és páncélokat Ghostfence-ben lehet venni. Daedric és Ebony cuccokat a dremore lordok hordanak, őket romvárosok környékén találsz.

3. Hol lehet ebony páncélzatot találni?

A viveci Aréna gyakorlóterén él egy sötételf, róla egy teljes szetet leszedhetsz.

4. És elakadtam az 5. Küldetésnél: nem találom az Athin Sarethit. A fiát már megtaláltam, de őt még nem, pedig néztem már az ALD-ruhri páncél alatt minden manorban. Légyszi, írd már le pontosabban!

A fickó a sareth-i Manorban él, vörös köpenyben, nehéz eltéveszteni. A ház a páncél alatt van a nyugati rész felső szintjén.

Előre is köszönöm válaszodat. ■ SHEED



AMD: Athlon XP processzorok, IBM együttműködés

Mint ismert, a tavalyi év több szempontból sem kedvezett az IT szférának, s ha lehet így fogalmazni, akkor különösen kegyetlen volt a mikrochipgyártók közt 2001-ben még a tizenkettedikként számon tartott, ám 2002-re a tizenhatodik helyre csúszott AMD-vel szemben. Ez a pozíció-, és nem utolsó sorban a vele járó több mint harmincegy százalékos bevételcsökkenés a tavalyi év történéseinek tükrében nem is számít oly hihetetlennek, hiszen a vállalat az egész évben előre nem látott nehézségek sorával küszködött. Ezek listája talán a finomabb gyártástechnológiára történő átállással kezdődött, mikor is a 0,18 mikron csíkszélességű „Palomino" maggal rendelkező Athlon XP processzorok új, 0,13 mikronos „Thoroughbred" magra váltott sorozatának kezdték meg a gyártását. Annak ellenére, hogy az új mag sebesség terén tökéletesen beváltotta a tervezése során hozzá fűzött reményeket, még mindig jellemző volt rá a korábbi gyártástechnológia magas hőtermelése, mely gátat szabott a processzor előzetesen megcélzott órajeleinél magasabb értékekre történő skálázhatóságának, ami az idő közben megváltozott direktívák legfontosabb célkitűzésévé vált. Mivel ez idő tájt az AMD fejlesztőgárdájának java része már a kibővített másodlagos gyorsítótárral rendelkező „Barton", valamint a következő generációs K8 / Hammer processzorok tervezése során felmerülő nehézségekkel volt elfoglalva, ezért az Athlon csapat mérnökeinek csupán kisebb módosításokra nyílott lehetősége a maggal kapcsolatban. A problémára egy, a magon belül elhelyezett újabb hővezető réteg, illetve számos új kondenzátor alkalmazása jelentette a megoldást, melyek által a processzor hőtermelése, valamint a magban esetlegesen keletkező elektromos interferencia mértéke is egyaránt sikeresen csökkent. Ezzel a minimális beavatkozással megszületett a Thoroughbred mag újratervezett, B0-ás változata, mely mérete 84,66 négyzetmilliméterre nőtt az eredeti A0 80,90 négyzetmilliméterhez képest. A B0 maggal rendelkező központi egységeket a vállalat elsősorban a magasabb órajelű, magasabb kategóriájú Athlonokban tervezte alkalmazni, míg a korábbi alacsonyabb kategóriás A0 magnak idővel teljesen leálltak volna a gyártásával. A „Duron" márkanév alatt futó processzorok gyártásának megszűnésével egy időben a cégvezetés újraértékelte korábbi stratégiáját, és úgy határozott, hogy a jövőben is szükségét érzi a 2000+ PR jelölés alatti processzorok értékesítésének – főként a korlátozott anyagi keretekkel rendelkező felhasználók és vállalkozások számára. Ehhez mérten a két revíziójú processzormag gyártásához szükséges különböző gyártósorok igen költséges fenntartása helyett december 11-étől minden Athlon XP processzor kizárólag a B0-ás Thoroughbred maggal kerül legyártásra. Ennek megfelelően a két legalacsonyabb órajelen működő Athlon,

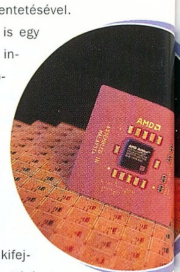
		Thoroughbred mag, A0 stepping		Thoroughbred mag, B0 stepping	
Processzor megnevezése	**Órajel**	**Vcore**	**Régi processzor-jelölés**	**Vcore**	**Új processzor-jelölés**
Athlon XP 1700+	1467 MHz	1,5 V	AMD AXDA1700DLT3C	1,6 V	AMD AXDA1700DUT3C
Athlon XP 1800+	1533 MHz	1,5 V	AMD AXDA1800DLT3C	1,6 V	AMD AXDA1800DUT3C



az 1700+, illetve az 1800+ januártól szintén már a B0-s maggal kapható, melyek kisebb hőtermelésük mellett más érdekességekkel is rendelkeznek. A legfontosabb közülük talán, hogy megszűnt a 22,5-szeres szorzó, és helyébe a 23, illetve a 24-szeres lépett. Ennek, valamint a magon belül történt változtatásoknak köszönhetően az új processzorok névleges órajelüknél sokkal magasabb frekvenciákon képesek üzemelni, melyek stabilitását a mag 1,6 Voltra növelt feszültsége tovább erősíti.

A régi processzorok új köntösbe bújtatása mellett számos olyan hír érkezett az AMD távlati terveivel kapcsolatban szerkesztőségünkbe, melyek az Athlon XP processzorok előzetesen tervezett élettartamának további kiterjesztésére utalnak, történetesen egy C0-ás Thoroughbred mag megjelentetésével.

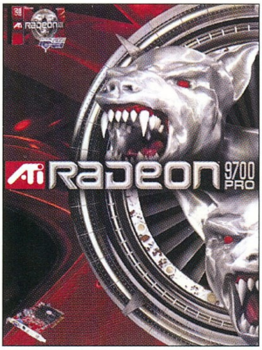
Erre kizárólagos bizonyítékként egyelőre csupán a maga az AMD által november végén közzétett mérnöki leírás szolgál, amelyben is egy 86,97 négyzetmilliméter nagyságú, C0-ás mag tervezete 682-es CPU ID-vel jelenik meg. Ennek későbbi bevezetését több tényező is indokolhatja: elsőként a vállalat tavalyi teljesítményét figyelembe véve előfordulhat, hogy az Athlon XP – Barton, illetve Athlon 64 – processzorok gyártása során újabb gondok merülnek fel, melyeknek köszönhetően ezek megjelenése tovább húzódhat. Ekkor az AMD-nek olyan alternatívát kell felmutatnia a konkurens Intel termékeivel szemben, amely teljesítménye alapján még mindig ütőképesnek lesz mondható, s ha nehezen is, de lépést tud tartani azok Hyper-Threading valamint 800 MHz-es rendszerbuszának képességeivel. Másfelől az AMD felsőkategóriás processzorairól már most is elmondható, hogy azok számos esetben drágábbak az Intel hasonló teljesítményű egységeinél, így ezt alapul véve, ha a vállalatnak sikerül időben megjelentetnie a két fent említett processzorát, akkor is szüksége lehet egy ezeknél olcsóbb, relatíve alacsonyabb kategóriás processzorra, mellyel tovább növelheti piaci jelenlétét.



A napokban értesültünk arról az IBM és az AMD között létrejött megállapodásról, melynek lényege olyan fejlett gyártástechnológiák kifejlesztése, amelyeket a két cég a későbbiekben saját mikroprocesszorainak gyártása során alkalmazhat. A sajtóközlemény alapján az új eljárások kifejlesztésének irányába tett lépések elsősorban a processzorok teljesítményének növelésére, illetve ezek energiafelhasználásának csökkentésére irányulnak, természetesen csakis a legmodernebb anyagok felhasználásával. A két vállalat, az együttműködés eredményeként először 2005-ben tervezi a 65 nanométeres technológián alapuló termékeinek megjelentetését. A közös munka január 30-án kezdődik meg az IBM East Fishkill-i létesítményében.

HÍREK

ATI TECHNOLOGIES: ÚJ GRAFIKUS PROCESSZOROK ÉS LAPKAKÉSZLETEK, WEBSHOP



Habár az R300-as grafikus processzorra épülő ATI RADEON 9700 Pro kártyák megjelenését követően a szakma valamint a közvélemény is egyöntetű elismerésének adott hangot a bennük felhalmozott technikai és technológiai innovációkkal kapcsolatban, a legtöbben mégsem jósolták túlságosan nagy jövőt a kanadai cég piaci elsőségét garantálható reménycsillagának, hiszen a konkurens Nvidia fejlesztette GeForce architektúrának következő generációs, teljesen újratervezett magjának, az R300 júliusi megjelenését követően alig egy-másfél hónappal később lett volna a bemutatója. A GeForce FX gyártását körüllengő mizéria azonban úgy látszik, hogy kellő ideig biztosította az ATI teljesítmény és szolgáltatások terén nyújtotta elsőségét ahhoz, hogy a kocka fordultával a kanadai gyártó kerülhessen az oly előkelő első helyre. A végül a Comdex számítástechnikai szakkiállításon bemutatásra kerülő GeForce FX képességeit látván az ATI szóvivői nagy önbizalommal nyilatkoztak cégük 2003. évi terveiről, melyben a grafikus processzorokon kívül az integrált lapkakészletek is igen nagy hangsúllyal szerepelnek. A piac alakulásának megfelelően grafikus processzorok terén három VPU-ra lehet számítani a nyári időszakot megelőzőleg. Elsőként az ATI R350 kódnév alatt fejlesztett processzorát emelnénk ki, mely egyértelműen a konkurens GeForce FX teljesítményének túlszárnyalására lett kifejlesztve. Architektúráját tekintve a korábbi R300-as processzorokra épül, ám némileg áttervezett / optimalizált formában, ami révén elődjénél sokkal magasabb órajeleken lesz majd képes üzemelni.



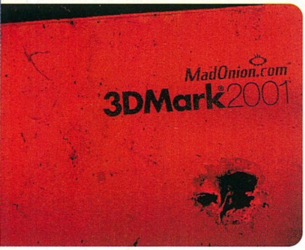


Gyártástechnológiai szempontból a már bevált 0,15 mikronos csíkszélességben állítják majd elő a TSMC gyárában. Maga a processzor nyolc renderelő pipeline-nal fog rendelkezni, ám az R300-zal ellentétben ezekhez darabonként két TMU csatlakozik. A VPU memóriában tárolt adataihoz való hozzáférést a 256-bites memóriabusz garantálja, mely a korábbi feltevésekkel megegyezően DDR-II memóriákhoz fog csatlakozni. Az R350 megjelenését az ATI hagyományaihoz híven ennek kissé butított változata, az RV350 fogja követni, mely ugyancsak az R300-as architektúrára épül, és elsősorban a legnagyobb kereslettel rendelkező piaci szegmens részére hivatott a RADEON 9700 Próval megegyező teljesítményt szolgáltatni. Utolsó a sorban az RV280, mely kifejezetten az alacsony árkategória grafikus kártyáinak lelkét képviseli, hiszen felépítését tekintve elődjéhez, az RV250-hez képest csupán az AGP 3.0-ás szabvány támogatásában és némi nemű optimalizációban tér el. Annak ellenére, hogy az ATI integrált grafikus vezérlővel rendelkező lapkakészletei – RADEON IGP 320 / 340 – jelenleg nem örvendenek túlzottan nagy sikernek a felhasználók köreiben, a cég szóvivőinek állítása szerint a tavalyi évben így is tizennyolc százalékot sikerült a piacból a magukénak tudniuk. Ehhez mérten az év második negyedévében számos új lapkakészlettel fognak a piacon megjelenni, melyek közül az Intel gyártotta Pentium 4 platformra három, míg az AMD által a közeljövőben bemutatni szándékozott Athlon 64-re két fejlesztés készül. A Pentium 4 fronton elsőként az RS250 debütál, mely a korábbi RADEON IGP 340 PC2700-as memóriamodulok támogatásával, valamint 533 MHz-es rendszerbusszal kibővített változata. Ezt követi a cég talán legígéretesebb fejlesztése, az RS300, mely a Northwood illetve Prescott processzormagokon kívül egyaránt támogatja a 800 MHz-es Quad Pumped buszt és a Hyper-Threading technológiát. Kétcsatornás memóriavezérlője PC3200-as szabványú DDR400-as memóriamodulokat támogat, melyek mellett egy RV250-es GPU-t is integráltak benne. Az RS300 egyszerűsített változata az RS300VE, mely nagyobb testvérével ellentétben csupán egycsatornás memóriák vezérlésére lesz képes. Az Athlon 64 processzorokat kiszolgáló lapkakészletek sorát az RS380 nyitja, melyben szintén egy RV250-es processzort integráltak – ehhez külön 64-bites memóriavezérlő tartozik, melybe a felhasználó opcionálisan további memóriákat illeszthet, amelyeket a GPU majd, mint frame-buffer használ. Az RS380 egyszerűsített változata az RX380, mely mindenféle integrált magot nélkülözve, csupán egy AGP 3.0-ás csatolóval rendelkezik.





A konkurens Nvidiához hasonlatosan a múlt hónap folyamán az ATI is megnyitotta saját, hivatalos „ajándékboltját", ahol az odalátogatók hőn imádott processzorgyártójuknak különböző termékeinek képével / logójával ellátott tárgyakat vásárolhatnak.
Ennek megfelelően találkozni lehet a jelenlegi csúcsszínvonalat képviselő RADEON 9700 Pro poszterével, egéralátétjével, pólójával, ATI-s pohárral, táskával, hűtőszekrénnyel, és feltehetőleg idővel tovább bővülő kínálattal.

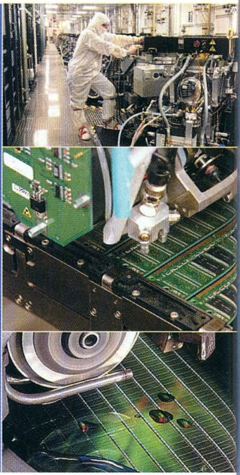


MADONION.COM: NÉVVÁLTOZTATÁS

A mai napig változatlan népszerűségnek örvendő, elsősorban számítógépes teljesítményanalízisre szolgáló szoftvereiről ismert MadOnion.com csapata a napokban jelentette be cégük névváltoztatását Futuremark Corporationre, mely változtatásra a hivatalos sajtóközlemény szerint azért volt szükség, hogy tovább erősítsék 3DMark, valamint PCMark szoftvercsaládjaik tagjainak piaci jelenlétét. A háttérben meghúzódó indokok között azonban feltehetőleg az szerepelt a legnagyobb súllyal, hogy a cég kacsingat a vállalatok számára tervezett professzionális teljesítményfelmérő szoftverek gyártása felé, melyekre ilyen névvel feltehetőleg sokkal kevesebb vállalat / multinacionális cég tartana igényt. A névváltoztatás egyesek számára azért is hathat furcsán, mert a kilencvenes évek végén felbukkanó Futuremark Corporation névre hallgató cég éppen azért változtatott MadOnion.com-ra, hogy ezzel minél nagyobb tömegek figyelmét irányítsa magára.

FUTUREMARK CORPORATION

JEDEC: PC3200 SZABVÁNY



Annak ellenére, hogy a Joint Electronic Devices Engineering Council (JEDEC) által április végére összehívott konferencián felmerült a magasabb frekvenciákon működő DDR, illetve DDR-II típusú rendszermemóriák megjelentetésének igénye, az azóta eltelt több mint fél év során semmi érdemleges nem történt ezek szabványosítását illetően. Míg a Samsung a JEDEC jóváhagyása nélkül világelsőként májusban megkezdte saját DDR400-as moduljai gyártását, úgy a JEDEC üggyel szembeni határozatlansága a többi konkurens memóriagyártót elbizonytalanította, melynek következményeképpen azok csupán a közelmúltban kezdték meg saját DDR400-as memóriachipjeik kifejlesztését. Habár az elmúlt évek során olybá tűnhetett, mintha az Intelnek a személyi számítógépek világára gyakorolt befolyása megkopni látszana, bátran kijelenthetjük, hogy a mikroprocesszor-óriás a mai napig rendelkezik bizonyos új technológiák életre, vagy akár halálra ítélésének erejével. Ezt mi sem bizonyítja jobban annál a váratlan fordulatnál, miszerint a JEDEC tavaly év végén megrendezett ülésén elsődleges feladatának a DDR400-as memóriamodulok PC3200-as szabványosítását tekintette, melyeket közismerten az Intel a második negyedévben megjelenő Springdale, valamint Canterwood kódnevekre hallgató, két memóriacsatornát támogató alaplapi lapkakészleteivel együtt kíván alkalmazni. Ennek megfelelően az új lapkakészletek megjelenésének időpontjára, már a DDR400-as, PC3200-as szabványú memóriák rendszeres szállítmányaira lehet számítani.



CREATIVE LABS: MUVO



Nemrégiben mutatta be a tajvani Creative Labs Nomad Mp3 lejátszóinak legújabb tagját: a MuVót. Az elképesztően ötletes kis szerkezet hordozható digitális audio lejátszóként, illetve adathordozóként egyaránt funkcionál, hiszen a benne elhelyezett 64 vagy 128 MB kapacitású memória működése teljesen fájlszintű, így kiterjesztéstől függetlenül mindenféle adat tárolására alkalmas. Ötletességének nagyszerűségét tovább emeli az a tény, hogy a különböző típusú állományok feltöltéséhez semmilyen különleges szoftverre vagy hardverre nincs szüksége, az egység végén elhelyezett USB csatolót a számítógép USB portjába illesztve a gép egy cserélhető merevlemezként ismeri fel.



A MuVo audio lejátszóként történő üzemeltetéséért külön „battery pack" felelős, amelyben elhelyezett egyetlen AAA méretű elem tizenkét órán keresztül képes az egységben tárolt Mp3 / WMA formátumú zenék megszólaltatására.

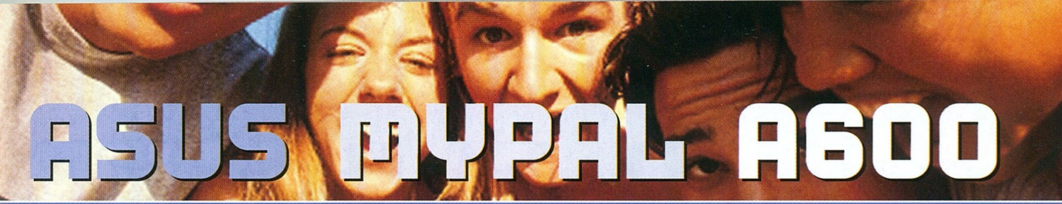
NOKIA: HS-1C HEADSET





A finn Nokia cég nemrégiben mutatta be legújabb, HS-1C névre hallgató fejlesztését, mely egy, a multimédiás üzenetek megalkotásához elengedhetetlenül szükséges headsetet takar. Érdekessége, hogy miniatűr, VGA felbontású képek készítésére alkalmas fényképezőgépet tartalmaz, mely egységet a headset kábelére integrálva gyártanak, és így a Nokia Pop portján keresztül képes a cég mobiltelefonjaihoz csatlakoztatni. A headset által készített képeket a telefon kijelzőjén tudjuk megtekinteni, és valamilyen szöveges megjegyzéssel együtt MMS üzenetek fogadására alkalmas készülékre továbbküldeni. Az egység súlya mindössze 60 gramm, alacsonyabb részletességgel 12, míg magasabb részletességgel 30 KB méretű képeket készít 24-bites színmélységgel.

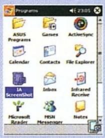
Megjelenésére a hónap vége felé lehet számítani Magyarországon. ■ TATCOM



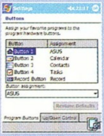
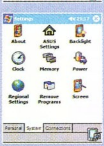
ASUS MYPAL A600

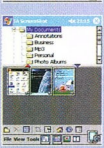
Info: Display Szerviz Kft. › **Tel.:** 412-4380

Régen járt már nálunk kézi számítógép, pedig a technika az informatika e szegletében is folyamatosan változik, jelen esetben éppen törpül, ugyanis ez a PDA büszkélkedhet a világon a legvékonyabb kivitellel. Emellett persze el is nyert egy halom díjat neves online és offline lapok tesztjein, így sokszorosan is megérdemli, hogy felfrissítsük tudásunkat a témakört illetően.









Kezdjük azzal, ami a készülék sajátossága, ez pedig a kialakítás. Tenyérgép lévén amúgy sem lehetne túl vastag és nehéz, hiszen akkor a bicepszméret is elő lenne írva a követelmények között. Az ASUS első kézi számítógépe viszont mindösszesze 12,8 milliméter vastag és 138 gramm tömegű. Összehasonlításképpen az ugyanebben a kategóriában versenyző HP Ipaq 3950 16 milliméteres vastagsággal és 190 grammos súllyal rendelkezik, ami első látásra nem tűnik hatalmas különbségnek, azonban zsebünkben hordva az ASUS gépének előnye rövid idő után tökéletesen érezhető lenne.

A kompakt méret elegáns külsővel, teljes alumíniumborítással és süllyesztett gombokkal párosul. A Deluxe és a Standard verzióhoz is jár a szövetből készült, kemény oldalfalú hordtáska, amely kötelező „viselet", ha zsebben vagy táskában hordozzuk az eszközt, ugyanis a képernyőcsere nem olcsó mulatság. A kialakítás egyéb elemei a PocketPC-ken megszokottak: van négy menügombunk és egy négyirányú kurzorgombunk a képernyő alatt, oldalt pedig egy jog-dial (kétdimenziós kurzor), a bekapcsoló gomb, valamint egy azonnali hangrögzítést lehetővé tevő gomb. Természetesen a PocketPC operációs rendszer lehetővé teszi e gombok újradefiniálását, a bekapcsoló gomb kivételével, mely a ki- és bekapcsolást, valamint az energiatakarékos üzemmódot vezérli. Az eszköz tetején a fülhallgató mini-jack aljzata, a beépített mikrofon, az SD kártyahely és az infravörös kapu található.

A számítógép az Intel XScale PXA250-es típusú, 400 MHz-es processzorát használja, ez a teljesítmény még a régebbi asztali számítógépek között is átlagosnak számít, mint az a 32 MB ROM és 64 MB RAM is, amit memóriaként a PDA tartalmaz. Az áramellátásáról lítium-polimer akkumulátorok gondoskodnak, ezzel az ASUS Smart Power Savings technológiája 16 órányi működési időt garantál, ezzel szemben a tapasztalatok csak 6-7 órát mutattak, ettől függetlenül biztosan van olyan használati mód, amellyel ez növelhető, mindenesetre az utóbbi a teljesítmény is szép.

Az asztali számítógéphez való kapcsolódás USB csatolón keresztül történik, a Standard változatban csak kábelt kapunk, a Deluxe verzióban a kapcsolatfelvétel és az akkumulátor töltése is már a csomaggal együtt szállított bölcsőn keresztül történik. Az elektromos adapter kialakítása is ötletes, két kihajtható fülre csatlakoztathatjuk az elektromos hálózatnak megfelelő kiegészítőt, így a világ minden országában használhatjuk a töltőt, ami a kézi számítógépek esetében gyakori követelmény lehet.

A bővítés kétféleképpen oldható meg: a PDA tetején található SD kártyahelybe helyezhetünk memóriakártyát, valamint az ASUS gyárt az IPAQ-hoz hasonló rendszerű CF-kabátot, mely egy szabványos CompactFlash kártyahelyet varázsol a szerkezet hátuljára, ahova a memóriakártyán kívül mindenféle CompactFlash csatlakozóval ellátott eszközt pakolhatunk, így kamerát, telefont vagy GPS vevőt is.

Ezek a hardverelemek a PDA-kat gyakran használók számára tökéletesen leírják az A600 tulajdonságait, de aki most ismerkedne a témakörrel, könnyen teheti fel a kérdést: mire lehet ezt használni? Nos, alapvetően a Microsoft PocketPC 2002 operációs rendszer szabja meg a felhasználási lehetőségeket. Tulajdonképpen ugyanaz a helyzet, mint az asztali gépek esetében: van egy operációs rendszerünk, amellyel az alapvető funkciókat vezérelhetjük, valamint kapunk hozzá bizonyos programokat, a többit viszont meg kell vásárolnunk. A PocketPC 2002 alapból tartalmaz minden rendszervezérlő programot (memória, áramellátás, képernyő stb.), valamint Pocket Word, Pocket Excel és Pocket Outlook 2000 programokat, a Microsoft Readert és egyéb kiegészítőket. Az operációs rendszer teljesen összehangolható az otthoni vagy munkahelyi Windows rendszerünkkel, dokumentumaink, leveleink, tetszőleges file-jaink szinkronizálhatók, valamint kihasználhatjuk az Outlook összes funkcióját, így a teendőink vagy a bevásárló lista a munkahelyi vagy otthoni gépünkből a PDA-ra kerül, ahol menet közben módosíthatjuk azokat, ezek a változtatások pedig szinkronizálhatók a legközelebbi kapcsolatfelvételkor. Az operációs rendszerhez írt programok száma több tízezer körül van már, kezdve a játékoktól (akár Tomb Raider, FIFA2002, ezeket ki is próbáltuk) a matematikai, üzleti és multimédiás programokig (ki gondolná, hogy egy teljes filmet meg tudunk nézni egy ilyen apróságon, elforgatott képernyővel?). Reggelente a metrón mp3-akat hallgatva játszottam logikai játékokkal, majd átnéztem aktuális feladataimat, és mindegyikhez írtam megjegyzést. Tárgyalás közben jegyzeteltem, majd hazamenetel előtt szinkronizáltam a napközben felgyűlt postámat, amelyet a metrón elolvasgattam, amire kellett, válaszoltam, otthon pedig a szinkronizálás során a Postázandó üzenetekből az otthoni gépem elküldte az internetkapcsolaton keresztül ezeket a leveleket. Este pedig beállítottam egy dallamot a reggeli ébresztéshez, mikor pedig álomba merültem, azt álmodtam, hogy nekem is van egy ASUS A600-asom :). ■ **FLEX**

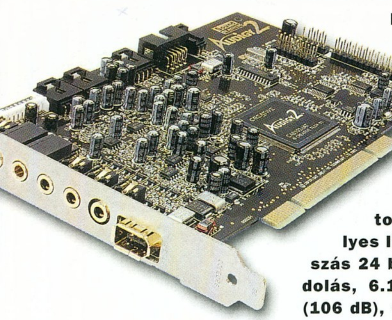
ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK kompakt méret, gyors processzor, 2002-es operációs rendszer **HÁTRÁNYOK** viszonylag drága **ÁR** 167 ezer Forint

9

SOUND BLASTER

Info: MagiComp > **Tel.:** 215-3695



Ha emlékezetem nem csal, alig egy évvel ezelőtt, 2002 januárjában ekkortájt épp a Creative új audio chipjét és hangkártyáját, az Audigyt bemutató írásomon végeztem az utolsó simításokat. Úgy tűnik, a történelem valóban ismétli önmagát, ti. 2003 januárjában a változatosság kedvéért ezúttal a Creative új audio chipjére és hangkártyájára, az Audigy 2-re került sor, amely azért szerencsére nem csupán a név mögé biggyesztett 2-es sorszámban különbözik elődjétől. A távol-keleti cégnek a rendelkezésre álló idő viszonylagos rövidsége ellenére is sikerült még tovább bővítenie a szolgáltatások már az Audigy 1 esetében is tekintélyes listáját, amely immár a következő bejegyzéseket is tartalmazza: Lejátszás 24 biten/192 KHz-en, felvétel 24 biten/96 KHz-en, Dolby Digital EX dekódolás, 6.1 hangzás támogatása, DVD-Audio támogatás, javított jel/zaj arány (106 dB), CMSS (Creative Multi Speaker Surround) 2, THX megfelelőség.

A tesztelésre kapott hangkártya felépítését tanulmányozva az Audigy 1-hez képest a „leglátványosabb" változás a Creative által felhasznált chipek terén volt tapasztalható. Nemcsak a központi DSP (Digital Signal Processor) révén (CA0102) üdvözölhetünk új jövevényt, hanem értelemszerűen a DAC-t (Digital/Analog Converter) is lecserélték, és mostantól az audiolapka-gyártók közül talán a legjobb hírnévnek örvendő Cirrus Logic CS4382-e igyekszik megfelelni a 24 biten/96 KHz-en történő felvétel és a 7 csatornás hangzás támasztotta új igényeknek. Sőt, érdekes módon az Audigy 2 egy második (belső) DAC-cal is rendelkezik (Sigmatel STAC9721), amely azonban a gyártó technikai specifikációi szerint egyúttal „fordított", vagyis analóg/digitális jelátalakításra is képes. A fenti chipekre épülő hangkártya kezdetben három változatban kerül forgalomba: a „rendes" Audigy 2 mellett a Creative-tól megszokott módon az extra hardver- és szoftverkomponenseket (pl. optikai és koaxiális csatlakozók, második FireWire port, infravörös távirányító, Steinberg Cubasis stb.) tartalmazó Platinum és Platinum eX verziók feltűnése is várható. Ez utóbbi variánsok esetében a hangkártyát az SB Live! és Audigy 1 sorozat esetében látottakhoz hasonlóan egy, az addicionális konnektorokat tartalmazó 5, ¼-es beépítőkeret, ill. (az eX változatban) egy külső csatlakozóegység is kiegészíti.

Szégyenkezésre mindazonáltal az általunk tesztelt alapfelszereltségű Audigy 2-nek sem volt oka, ti. a 4x kimenet (3 analóg, 1 digitális), és a 2x bemenet, az SB1394 és a külön kártyahelyre beszerelhető MIDI/game port kínálta lehetőségek így is bőségesen kielégítik az átlagos felhasználó igényeit (akinek ráadásul még könnybe is lábad a szeme az örömtől, ha megpillantja a meghajtóprogramok és az alkalmazások mellé csomagolt Soldier of Fortune II – Double Helix, és Hitman 2 – Silent Assasin játékokat). E két alkotás egyúttal arra is remek alkalmat kínált, hogy a gyakorlatban tapasztalhassuk meg a gyártó által az Audigy 2 egyik legnagyobb újdonságaként hirdetett 6.1 hangzást - ehhez a hangkártya társául azt az ugyancsak a Creative jegyezte Inspire 6700-at választottuk, amely szerény tudomásunk szerint az „az első és egyetlen 7-csatornás multimédia hangszórórendszer" cím büszke birtokosa (ráadásul a konkurencia enerváltságát látva e pozícióját egyelőre nem is fenyegeti komolyabb veszély). Ez a megdöbbentően kis helyigényű, és mutatós (?), fekete színben pompázó összeállítás 5x 8 wattos hangszórót, 1x 20 wattos center hangszórót és 1x 22 wattos mélynyomót tartalmaz. Az Inspire 6700 csatlakozóinak és kábelezésének kialakításakor láthatóan nagy gondot fordítottak az Audigy 2-vel való teljes kompatibilitásra, ennek megfelelően a csomagban minden ehhez szükséges összetevőt megtalálhatunk. Sajnos a nem Creative gyártmányú hangkártyákat birtokló felhasználók szempontjából a helyzet már korántsem mondható ennyire kedvezőnek: a régebbi Hercules Fortissimók ugyan még különösebb gond nélkül konnektálhatók, de pl. Digitális Feltámadásban is ajánlott Hercules DigiFire 7.1 csatlakoztatása már számos extra kábel beszerzését, és meglehetős utólagos barkácsolást igényel.

Miután az Audigy 2-t tesztgépünk egyik szabadon álló PCI kártyahelyére illesztettük, összedrótoztuk az Inspire 6700-zal, és sikeresen végrehajtottuk a szoftverek telepítését is, a hangszóró-konfiguráció, és a Dolby Digital EX dekódolás beállítása következett, amelyet az elődhöz hasonlóan továbbra is a „Speaker Settings" applikációból lehet végrehajtani. Apropó, Dolby Digital EX: ez az eljárás elsősorban abban különbözik a „tradicionális" Dolby Digitaltól, hogy egy további 7. hangszórót is bevet a térbeli hangzás minőségének fokozása végett. Ez az ún. „center surround" csatorna elméletileg tehát nagyban növelhetné a játékok nyújtotta élményt is...

Elméletileg, ti. a szoftverek többsége igazából még az egyszerű Dolby Digital igényelte 6 csatornás hangra sincs optimalizálva, így annak ellenére, hogy a Creative fejlesztői varázslatának köszönhetően valamennyi DirectSound3D, EAX 1.0 vagy



AUDIGY 2

Info: Ramiris > **Tel.:** 412-4300



2.0, ill. EAX Advanced HD API-t használó játék „megdörren" az Inspire 6700-on, a pontos térbeli pozícionálásnak általában nyoma sincs. Mindez nem különösebben zavaró az RPG-k vagy a stratégiai játékok esetében, hiszen pl. a „minden irányból" áradó csatazaj és a monumentális aláfestő muzsika a Neverwinter Nightsban és a Total War: Medievalban csak tovább fokozza az amúgy is drámai hatást. Egészen más a helyzet viszont pl. ama FPS-ek esetében, amelyek nagy hangsúlyt helyeznek a lopakodásra, ennélfogva a különböző hangok irányának kiszámíthatóságára: e játékok esetében (érdekes módon az Audigy 2-höz mellékelt alkotások is ebbe a kategóriába tartoznak) a 6.1 egyelőre inkább zavaró tényezőt, semmint előnyt jelent. Mindez persze elsősorban nem a Creative, hanem jóval inkább az új technológiák tekintetében gyakran túlságosan konzervatív játékfejlesztők hibája...

A CPU-terhelés szempontjából már az Audigy 1 is kora legjobb megoldásának számított, a térben pozícionált hangok megszólaltatásához messze a legkevesebb erőforrást igényelte, még az olyan klasszis hangkártyákkal összehasonlítva is, mint a Hercules DigiFire, vagy a Philips Edge sorozatának tagjai. Csak nehezen lehetett elképzelni, hogy a Creative-nak e téren is sikerül előrelépnie, ám méréseink szerint a távol-keleti cég új üdvöskéje – ha csak néhány százalékkal is - e téren is felülmúlja (ill. éppen ellenkezőleg: alulmúlja) ősét.

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■■□

ELŐNYÖK dicséretesen alacsony CPU-terhelés; minden, a fenti felsorolásban szereplő új szolgáltatás **HÁTRÁNYOK** a jelenkor játékai még nincsenek felkészítve a 6.1 hangzásra; DTS dekódolás hiánya

9

Meglepően jól teljesített a tesztekhez használt hangszórórendszer is: a mélyek és a magasak mellett végre a középtartomány is úgy szólalt meg, ahogyan az a nagykönyvben meg van írva (vagy legalábbis ahogyan az ilyen kategóriájú termékektől elvárható.) Ez különösen örvendetes fejlemény annak fényében, hogy az Inspire 6700 közvetlen elődjének számító 5x00 sorozat tagjainak hangzása finoman szólva is hagyott némi kívánnivalót maga után. Kritikát talán csak a „mindössze" 75 dB-es jel/zaj arány érdemel, amely az Audigy 2 összehasonlíthatatlanul jobb, 106 dB-es értékének tükrében optimálisnak a legnagyobb jóindulattal sem nevezhető. Voltak továbbá bizonyos fenntartásaink a viszonylag „vékonyka" sávszélességgel (40 Hz - 20 KHz), és az első hallásra nem túl lehengerlő, 82 wattos összteljesítménnyel kapcsolatban is, de ezeket az idő előrehaladtával csakhamar félretettük. Összességében elmondható, hogy ha nem is képvisel a Klipsch, vagy a Videologic „csúcsmodelljeivel" egyenértékű megoldást, az Inspire 6700 így is decens és verhetetlen ár/teljesítmény mutatót magáénak tudható hangszórórendszer, amely hangjával nemcsak tökéletesen képes megtölteni egy átlagos méretű szobát, hanem a „térbeli audio" fogalmának is új értelmet ad – legalábbis a multimédia hangszórórendszerek világában. Azoknak viszont, akik nagyobb teljesítményű megoldásra vágynak (ám ragaszkodnak a 6.1-hez vagy a Creative gyártmányaihoz) érdemesebb megvárniuk a most bejelentett, szintén 7-csatornás MegaWorks rendszer megérkeztét, amely - akárcsak elődjei, a 2.1-es 210D és az 5.1-es 510D - valószínűleg alaposan feladja majd a leckét a versenytársaknak. Érdekes, hogy az Inspire 6700-zal ellentétben magáról az Audigy 2-ről már némiképp vegyesebb benyomásokat szereztünk, viszont a legvégső ítéletet itt elhalasztjuk addig, amíg a következő szám megjelenéséig hátralévő időben tüzetesen meg nem vizsgálhatjuk a DVD-Audio lejátszás, a CMSS 2, a 24 biten/96 KHz-en történő felvétel, valamint a DVD-filmek alatti Dolby Digital EX dekódolás minőségét. ■ **JOSHUA**

> **IRÁNY A TECHSPOT!**
>
> Az elmúlt egy évben meglehetősen sok olyan (elektronikus és „tradicionális") levél érkezett hozzánk, amelyekben a felhasználók a különböző Audigy hangkártyák konfigurációjával kapcsolatos kérdéseikre szerettek volna választ kapni. Mivel a megkeresések extrémül nagy száma miatt nem áll módunkban mindegyikre válaszolni, ez úton javasoljuk a **www.techspot.com/tweaks/soundcard** weboldal felkeresését, ahol abszolút naprakész (a frissességre jellemző, hogy már az Audigy 2-vel foglalkozó rész is elkészült), részletes útmutató segít át a nehézségeken - remélhetőleg mindenkit. A site-on ráadásul számos más PC-komponens (pl. 3D gyorsítók) finomhangolásához is találhatunk hasznos tanácsokat.

ÉRTÉKELÉS ■■■■■■■■□□

ELŐNYÖK 6.1 támogatás; kedvező ár/teljesítmény mutató; kiegyensúlyozott (magas/közép/mély) hangzás; visszafogott design; fekete (!) szín **HÁTRÁNYOK** csak közepes teljesítmény; átlagos sávszélesség

8



XBOX LIVE



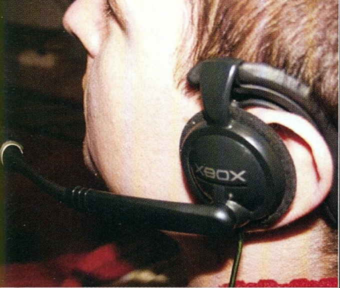
Az online küzdelem a PC-s játékosok kiváltsága – ezt eddig megdönthetetlen igazságnak ismertük. Azonban a 2002. évvel a dolgok kicsit megváltoztak, hiszen mind a Sony, mind a Microsoft is úgy gondolta, hogy ideje konzolokon is meghonosítani azt az élményt (a piac harmadik szereplőjénél, a Nintendónál ezt egyelőre nem tartják időszerűnek). Persze ezelőtt is voltak erre kísérletek; az igazi úttörő a Sega volt, akik nem csak Dreamcastra adtak ki online játékokat, de még 1995-ben megjelent gépükhöz, a Saturnhoz is lehetővé tették – igaz, igen kezdetleges formában – a telefonvonalon keresztüli játékot. A Sony és a Microsoft esetében már természetesen más a helyzet, mindkét cég óriási összegeket öl az online játék elterjesztésébe – utóbbinál ez már milliárdos nagyságrendet jelent.

A Sony a vegyes utat követi, azaz a lehetőség van 56K-s, illetve kábelmodemen keresztüli játékra is – igaz, előbbit nem sok programnál lehet kihasználni. Programbőség egyelőre nincs, de az mindenképpen említésre méltó, hogy az EverQuest „konzolosított" verziója még februárban megjelenik rá.

A Microsoftnál (majdnem) mindent egy kártyára tettek fel: az Xboxot már alapból úgy tervezték meg, hogy semmiféle kompromisszumot ne kelljen kötni az online játékok fejlesztése során. Ezért van benne hálózati kártya, illetve winchester – és ezért csak szélessávú internet-eléréssel lehet kipróbálni. Ez egyrészt áldás, hiszen ennek segítségével olyan új lehetőségek nyíltak meg, mint a valós idejű beszélgetés, másrészt viszont ezzel a húzással rengeteg játékost zártak ki a rendszerből. Az eladási adatok mindenesetre a Microsoftot igazolják, az Xbox Live népszerű – persze sokkal jobb, ha erről nem csak száraz sajtóközleményeken keresztül értesülünk, hanem mi próbálhatjuk ki a dolgot. Ezért aztán az amerikai megjelenést követően (november 15-e, az Xbox első szülinapja volt a nagy nap) azonnal megrendeltük saját Xbox Live készletünket. Szerencsére december elején megérkezett az Xbox Live kezdőkészletünk (valamint sikerült megjavíttatni a Sasa által felrobbantott amerikai gépünket is), így aztán az ünnepek alatt nem csak bejgliből kaptunk közel halálos dózist, hanem az Xbox Live-ból is.

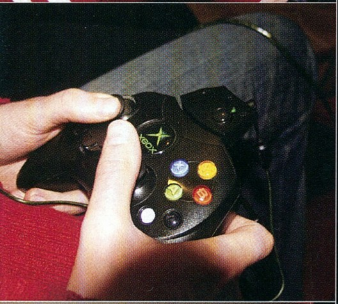
VÉGY EGY XBOXOT... A szolgáltatás kihasználásához a fentiek értelmében kell ugye szélessávú internetelérés (mi ADSL, illetve kábelnet segítségével használtuk), egy Xbox Live készlet és persze egy Xbox is. Itt jegyezném meg, hogy a rendszer figyeli az egyes gépeket, és a módosított masinákat nem engedi fel a hálóra.

Az első feladatunk, hogy az Xboxot kössük össze a szolgáltatónkkal. Ehhez a legegyszerűbb módszer,











Régi álmom teljesült az Xbox Live kipróbálása során, hiszen végre nem kell a rakéták lövöldözését megszakítani ahhoz, hogy a játékban szereplő résztvevőkkel valamilyen módon kommunikálhassunk. Ennek a lehetőségnek a nagyszerűsége az első pillanatokban igencsak lenyűgözött, sőt egészen jól elviccelődtünk azon, hogy az amerikai srácok vajon hogyan értékelik az akaratlanul is fel-felhangzó magyar káromkodásokat, egyéb „értelmetlen" mondatokat. Számomra az Xbox Live csúcspontja az egyik mechassaultos team deathmatch volt, amelyben miközben éppen a fegyverzettel és a tereppel ismerkedtem, rám rontott két ellenséges Mech. Abban a pillanatban, ahogy feltűntek a dombok mögül, meghallottam az egyik hangját az éterben, hogy „itt az ellenség előttem, nyugi, elintézem". Aztán jöttek a lézersugarak és valóban semmi perc alatt el lettem intézve, majd még meghallgathattam, hogy „ok, ez könnyű volt, gyerünk tovább". Mindezt kristálytisztán, mintha akaratlanul is tanúja lettem volna egy telefonbeszélgetésnek (mellesleg mindez nyelvtanulásnak sem utolsó). Ilyen tehát maga a technológia, amely PC-n eddig az ismert korlátok miatt sajnos sosem tudott kiteljesedni. Amit viszont hiányoltam, hogy Xboxon egyelőre nem találtam meg a számomra ehhez tökéletesen társítható csapatjátékot. A MotoGP-ben a kommunikáció előnye nem kimagasló, a MechAssaultban csak egyszerű lövöldözést kapunk, ahol a felső határ a team deathmatch, a Ghost Recon pedig hol működött, hol nem, továbbá, ha már FPS-ekről, vagy taktikai lövöldözős játékokról beszélünk, akkor nekem játékvezérlőként még mindig szimpatikusabb az egér és billentyűzet kombináció, mint a kontroller (de most már akár a nagyfelbontású grafikát is említhetném). Összegzésképpen tetszett, és hibátlan kivitelezésnek tartom az Xbox Live-ot, ugyanakkor egyből az jutott eszembe, hogy bárcsak ez a kommunikáció MOHAA, CounterStrike vagy éppen Battlefield alatt is ilyen kultúrált módon elérhető lehetne. **SHOEBARON**

ha közvetlenül dugjuk össze őket: Xboxot a kábelmodembe, azt pedig a falba. Persze arra is van lehetőség, hogy ne kelljen a kábelekkel szórakoznunk, ha váltani akarunk a PC és az Xbox között, ehhez egy hubot kell vennünk, ezen át vezethetjük el a biteket mindkét géphez. Van egy harmadik megoldás arra az esetre, ha a kábelmodemünk esetleg USB-csatolású, vagy belső elhelyezkedésű lenne, ilyenkor a PC hálókártyáján keresztül kapcsolhatjuk össze az Xboxot és a szolgáltatónkat (ehhez a Windows XP egyik alkalmazása, az Internet Connection Sharing szükséges).

Ha sikerült ízlésünknek megfelelően minden kábelt a helyére dugni, akkor a nehezén már túl is vagyunk. A következő lépés az Xbox Live kezdőkészletben található DVD-ről a szükséges programok feltelepítése (teljesen automatikusan történik). A pár pillanat alatt feltelepülő Xbox Live betelepszik a főmenübe, onnan érhetjük el, ha később meg akarunk változtatni valamit. Először azonban jön a – kötelező – regisztráció.

A nevünk, az Xbox Live készletünk azonosítója mellett meg kell adnunk az elérhetőségeinket is. Sajnos Magyarország egyelőre nem szerepel a támogatott országok listáján. Van ugyan egy „Other Countries" opció is, ám ez nem az a joker, aminek vártuk, hanem zsákutca: azt választva egy felirat jelent, meg, miszerint legyünk türelmesek, amíg nálunk is beindul a szolgáltatás. Mivel nem óhajtottunk az Xbox előtt megöregedni (legalábbis nem így), ezért kis csaláshoz folyamodtunk, Angliát adtuk meg tartózkodási helyünknek. A dolog bevált, már csak azt nem tudjuk, hogy egy év múlva, amikor lejár az előfizetés (az Xbox Live készlet 50 dolláros árában egy évnyi használat is benne foglaltatik), mi fog történni. Ezután következett annak bizonyítása, hogy nagykorúak vagyunk: meg kellett adni a hitelkártyaadatokat. Egyelőre a program csak Visa, MasterCard és American Express fajtákat fogad el – beletelt pár percbe, amíg kerítettünk valakit, akinek ilyenje volt, és még azt is elhitte, hogy nem lenyúlni akarjuk a pénzét. A regisztráció végső lépése a később meg nem változtatható becenév, azaz a GamerTag megadása. Ettől fogva minden játékban ez lesz a nevünk, nem kell mindenhová külön bejelentkezni. Az egész folyamat mindössze öt percet vett igénybe, ezt követően az Xbox automatikusan detektálja a kábelmodem beállításait, és fellép az internetre.

TARTALOMBÓL JELES. A szélessávú internethasználatot a Microsoftnál megpróbálták teljes körűen kihasználni, rengeteg olyan lehetőséget építettek be a szolgáltatásba, amelyet csak így tudunk elérni. Ezek közül az egyik legfontosabb a Voice Communicator állandó használata, azaz a fejhallgató-mikrofon kombó. Ez szintén az Xbox Live készlet dobozában kapott helyet, és várakozásainkat felülmúlóan üzemelt. A fogadóegységet a kontroller erre kiképzett slotjába kell helyezni, ezen állíthatjuk a hangerőt, illetve el is némíthatjuk magunkat. A mikrofon nagyon jó minőségű hangot továbbít, semmivel sem rosszabbat, mint egy jobb mobiltelefon, így aztán nagyszerű lehetőség nyílik az anyázásra, taktikák kidolgozására, vagy egyszerűen csak a beszélgetésre. A Communicatort minden online játéknak kötelező támogatnia (e nélkül a Microsoft nem engedi kiadni), és ez rendkívüli módon megdobja az élvezetet. Egy jól sikerül frag, vagy szép előzés után immár nem kell beirogatni a megjegyzéseinket, hanem azonnal kommentálhatjuk a történteket. Kipróbálás előtt nagyon vártuk a voice masking opciót, ami annyit tesz, hogy egy program valós időben torzítja a hangot, így bárki megszólalhat robotként, kislányként vagy akár „dark masterként". Ez a gyakorlatban nem nagyon jött be, mert a mélyre torzult





Az Xbox Live megjelenésével a Microsoft a PC-s és konzoljátékok közötti szakadék újabb áthidalásáról tett tanúbizonyságot, hiszen a konzoltulajdonosok jó pár évvel ezelőtt álmodni sem mertek arról, hogy az interneten keresztül játszhassanak. A Live tavaly novemberi debütálásával a tátongó űr tehát megszűnt, és a kérdés már csak az volt, hogy Gatesék fejlesztése életképes megoldásnak bizonyul-e.

A tapasztalataim alapján nyugodt szívvel állíthatom, hogy az Xbox Live szolgáltatás PC-s szemmel nézve is tökéletesre sikerült. A nagy sávszélességű (ADSL, kábelnet) kapcsolattal rendelkező Xboxtulajok a Kithez járó Headseten keresztül valós időben kommunikálhatnak egymással, ráadásul a „Voice Commal" járó többletterhelés semmiféle teljesítménycsökkenést sem vont maga után, azaz lagmentesen játszhatunk.



Mindezek tükrében bátran kijelenthetem, hogy a Live Kit megvásárlása mindenképpen megéri az 50 dollár/éves árát, hiszen olyan játékélménnyel gazdagítja a konzolok tulajdonosait, melyhez ilyen olcsón sehogy máshogy nem juthatnak hozzá! ■ **SASA**

hangokból brummogás lett, a magasakból pedig éles visítás.

Szervereket bárki csinálhat, ilyenkor a dolog hasonlóképpen működik, mint PC-n: a Microsoft által üzemeltetett négy központi géppark egyikén keresztül (a cég szerint ezeknek védelme „az elérhető legerősebb, katonai szintű") a többi játékos rákapcsolódik a mi Xboxunkra. Persze ehhez nagyon magas feltöltési sebesség szükséges, így a legtöbben inkább csak csatlakozni akarnak. Ez két módszerrel történhet. A QuickMatch az egyszerűbb, ilyenkor csak megadjuk, hogy milyen típusú játékot akarunk (pl. deathmach vagy kooperatív), rákattintunk az OK-gombra, és máris bekerülünk egy ilyen szerverre. Az OptiMatch már több lehetőséget nyújt, itt bármit megadhatunk keresési kritériumnak, amit a szerver egyébként beállíthat (pl. hatkörös verseny, 50%-os szimulációval, francia nyelven kommunikáló szerver-gazdával és kikapcsolt ütközésekkel). Ilyenkor megjelenik az összes ilyen lehetőség, és nekünk már csak ki kell választani a legszimpatikusabbat.

Ha csatlakoztunk egy szerverhez, akkor bekerülünk a lobbyba, azaz a menetek előtti „szobába". Itt mindenki megejtheti a szükséges beállításokat (pl. itt lehet kiválasztani, hogy melyik csapathoz akarunk tartozni, vagy hogy milyen mech-hel akarunk csatába vonulni), és persze közben elbeszélgethet a többiekkel. Tapasztalataim szerint a felhasználók 99%-a teljesen normális, lehet tőlük tanácsot kérni, nem kapják fel a vizet, ha jobbak vagyunk náluk – a maradék egy százalékot pedig úgyis hamar letiltják a szerverről. Ha összehaverkodtunk pár emberrel, akkor lehetőség van arra, hogy a barátainkká avassuk őket. Ez a rendszer kicsit hasonlít az ICQ-hoz (vagy, hogy stílszerűbbek legyünk, a Messengerhez): ha elfogadják az invitálásunkat, akkor ezentúl mindig meg tudjuk nézni, hogy éppen online vannak-e, és ha igen, mivel játszanak. Ráadásul át is tudjuk őket hívni a mi szerverünkre – sőt, ez akkor is működik, ha egy másik játékkal játszunk éppen. Ilyenkor neki csak ki kell cserélnie a lemezeket a gépben, és automatikusan beáll hozzánk! Ez megkönnyíti a baráti csapatok kialakulását, és így igazi közösségek jöhetnek létre – a klánok „munkáját" pedig természetesen rendkívüli módon leegyszerűsíti.

Akkor is van lehetőségünk cselekedni, ha valaki nem a (hallgatólagos) szabályoknak megfelelően játszik, ilyenkor negatív véleményünket elküldhetjük a Microsoftnak. Ők a következő néhány belépésekor megfigyelik a jelzett GamerTaget, hogy a vádak igazak-e. Ha igen, akkor két hétre letiltják az Xbox Live hálózatáról. Így aztán nem biztos, hogy megéri a társainkat lelőni, visszafelé motorozni, vagy folyamatosan káromkodni vagy sípolni (egyszer összefutottam egy ilyen őrülttel).

MINDENKI JÁTSSZON A SAJÁTJÁVAL! A hálózat nagyon jól működött, a 384/64 kbps-os ADSL kapcsolatunkkal az óceánon át is jószerivel lagmentesen játszottunk. Ez, és a nagyszerű lehetőségek – a kommunikáció, az OptiMatch és a barátok listája – a tökéletes alapot jelentik a jelenlegi legjobb konzolos online játékhálózat számára. A kérdés már csak az, hogy a játékok is ezen a színvonalon vannak-e. A tavalyi év végéig 14 Xbox Live-ot támogató program jelent meg (idén még legalább 60-at terveznek), melyek túlnyomó részével játszani is lehet majd a világháló segítségével. A többi csak különböző kiegészítők letöltését támogatja, a Splinter Cellhez például új szinteket és fegyvereket szedhetünk le.

Mi egyelőre három játékot tudtunk kipróbálni: a MotoGP Online-t, a Ghost Recont és a MechAssaultot. A MotoGP vitte el a pálmát, lévén még 16 játékossal, szüntelen pofázással is teljesen folyamatosan megy, ráadásul versenyzők ezrei törnek a nap minden percében a folyamatosan frissülő eredménytáblázat élére. A MechAssault egyszerű robotos akciójáték („MechWarrior light"), amelyben nyolcan apríthatják egymást mindent letarolva a térképen. Különösen népszerű trükk, hogy az épületeket rá lehet robbantani ellenfeleinkre. A Ghost Recon játék közben fantasztikus, hiszen a csapattagok folyamatosan egyeztethetik taktikájukat. A gond az, hogy a hibás kód következtében sokszor kell próbálkozni már ahhoz is, hogy szervert találjunk (bár ezt elvileg még januárban kijavítják).

MINDENT EGYBEVETVE. Bár igen rizikósnak tűnt egy kizárólag széles sávot támogató rendszer megjelentetése, az emberek ráharaptak. Tavaly több mint 250000 készletet adtak el, és csak a megjelenés utáni első héten egymillió játékórát regisztráltak. A lelkesedés azóta sem csökken, a statisztikák alapján minden játékos napi két és fél órát tölt el online szórakozva.

És a helyzet minden bizonnyal tovább fog javulni, amikor az Xbox Live hivatalosan is elérhető lesz Európából (március 14.), illetve ha megjelennek olyan játékok, mint a Halo 2, a Counter-Strike vagy a Star Wars Galaxies. ■ **GRATH**

ÉRTÉKELÉS

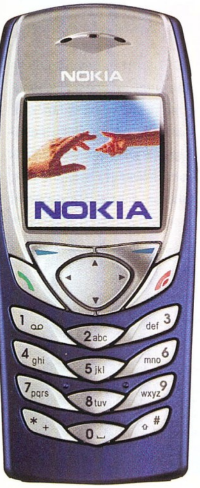
ELŐNYÖK jó minőségű mikrofon, egyetlen azonosító az összes játékhoz, ingyenes letöltések, valósidejű kommunikáció minden online játékban, barátlista, ingyen MotoGP online a készlethez, hatalmas támogatottság 2003-ban **HÁTRÁNYOK** csak szélessávú eléréssel használható, az első játékok kicsit bugosak, Európában csak márciusban lesz kapható **ÁR** 50 dollár/55 euro

9,5



NOKIA 6100

Info: www.nokia.hu



Ahogy azt már megszokhattátok, új hónap, új Nokia telefon. Nem baj, úgyis nap, mint nap találkozom azzal a kérdéssel, hogy milyen mobiltelefont vegyek, így a Nokia igyekszik számomra ezt megkönnyíteni. A 7210 és a 6610 után itt a számban csökkenő értéket képviselő 6100-ás készülék, amelynek a kódja annyiban lehet szimbolikus értékű, hogy a mobil a közel hasonló kategóriát képviselő társai mellett is ultravékonynak tekinthető. Ez természetesen a súlyában is megmutatkozik, amely mindöszszesen 76 gramm, szemben mondjuk a 7210-es kőkemény 84 grammjával (viszonyítási alapként a 7650-es 154 gramm!).

Nekünk a három készülék közül a 6100 tűnt a legkiforrottabb modellnek, bár az elmondható róla, hogy a legendás T28 vastagságával megegyező paraméterei elsőre kissé kényelmetlen fogást eredményeznek. A kezdeti kellemetlen, vágó érzés aztán a mindennapok használata során megszűnik, és ilyenkor már inkább az az érzés erősödik bennünk, hogy ez a méret az ideális kompromisszum a vékony design és a még jól használható kezelőfelület között. Érdekes, hogy bár első ránézésre a gombok kialakítása a 6610-est idézi, azért, ha egymás mellé rakjuk a két készüléket, akkor igazából azt fogjuk látni, hogy minden apró részletben különböznek egymástól. Nem durván, nem a lényeget tekintve, de különböznek. A 6610 plasztik gombjai helyett ez esetben már keményebb kivitelezéssel találkozhatunk (engem ez is a T28-ra emlékeztetett, persze csak nagy vonalakban:)), ami viszont, úgy vettük észre, hogy érdemben nem változtat a beviteli sebességen. Említésre méltó még a kiváló minőségű hangerő-szabályozó és -bekapcsoló gomb, továbbá a D-padhez hasonló kurzorvezérlő, amely igen célszerűnek mutatkozott például az üzenetek javítása során. Az elegáns külsőt megfelelően egészíti ki a nagy méretű, színes kijelző, amelynek a minősége a 7210 és 6610 kapcsán régi vesszőparipánk. Igazság szerint most, hogy a 6100-ast egy 3330-as után vehettem birtokba, a kijelző minősége egyáltalán nem zavart, de azért gyorsan kerítettünk egy 7650-est, és megnéztük, hogy annak idején az első bekapcsolást követően miért is dobtuk el majdnem azt a 7210-es tesztkészüléket:). Némi szemlélődés után megállapítottuk, hogy az érezhető különbség nem szűnt meg, például míg a 7650-es oldalról bizonyos szögben is látszik, addig a 6100-as már csak fehér vibrálást produkál. Persze ez közvetlenül nem befolyásolja a használatot, de jelzi a két technológia közötti különbséget. Egyelőre tehát úgy tűnik, hogy azoknak a telefonoknak a száma korlátozott, amelyek kimagasló minőségű színes kijelzőt tartalmaznak, a többiek pedig ettől némileg elmaradva az átlagfelhasználók igényeit elégítik ki. Utóbbiak táborát gyarapítja a 6100-as is, bár ezt leszámítva leginkább felső kategóriás modellként tarthatjuk számon. Ennek megfelelően támogatja a csomagkapcsolt rendszerekkel való kommunikációt, a JAVA midleteket, a többszólamú csengőhangokat, az MMS üzeneteket, illetve beépített kihangosítóval is rendelkezik. Megfosztották viszont a lassan természetessé váló FM rádiótól, amely vélhetőleg csak a méretét növelte volna. Fontos lehet továbbá, hogy a 6100-asban a telefonkönyvünket 300 bejegyzésig növelhetjük, illetve, hogy összesen 150 szöveges üzenet tárolására nyújt lehetőséget. Emellett 725 kbyte méretű, dinamikus módon kezelt memória gondoskodik az MMS-ek, csengőhangok, képek és a Java-alkalmazások tárolásáról. Az előre telepített Javacsomag konverterprogramot, világórát és sakkjátékot tartalmaz (Puzzle Chess), ami igen tisztességes, és időnként jól használható válogatásnak tekinthető. (Engem például ráébresztett, hogy a sakktudásom már igencsak megkopott, még ha csak ilyen puzzle feladványokról van is szó.) Természetesen a WAP-os felületeken keresztül további applikációkat érhetünk el és tölthetünk le, illetve meg van az a lehetőségünk is, hogy az előre telepített csomagot eltávolítsuk.



A 6100-nak megvan az az előnye, hogy nem akar több lenni, mint telefon, vagyis nem tartalmaz beépített digitális kamerát, nem lehet vele MP3-akat lejátszani, és még csak bluetooth-kapcsolat létesítésére sem alkalmas. Sőt, még infra port sincs rajta!:) Valahogy ezeket a „hiányosságokat" most arról az oldalról nézzük, hogy sok embernek erre nincs is igénye, viszont szeretne elegáns, könnyű és ennek ellenére modern készülék birtokába jutni. Ilyen esetben lehet tökéletes választás a 6100-as, amely egyáltalán nem húzza majd le a zsebünket (legalább is nem a súlyával), de ízléses, jól használható mobilnak kiválóan megfelel majd. ■ SHOEBARON

ÉRTÉKELÉS

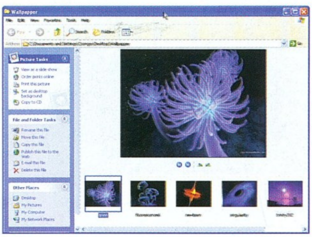
ELŐNYÖK: harmonikus megjelenés, elegáns design, ultravékony méret, többszólamú csengőhangok, Javatámogatás (beépített sakk puzzle, konverter, világóra) **HÁTRÁNYOK:** ez sem lesz olcsó mulatság, közepes minőségű kijelző, nem túl egyedi **ÁR:** bevezetés alatt

8,5

WINDOWS FÓRUM

Sokak kívánságára indítjuk el legújabb cikksorozatunkat, mely a Windows XP operációs rendszer rejtelmeibe vezeti majd be az olvasókat. Jómagam mind vállalati, mind otthoni hálózati környezetben használok és menedzselek Windows XP-t futtató számítógépeket, így a gyakorlatban szembesülök az új szolgáltatások miatt keletkező gondokkal, az apró bugokról nem is beszélve. E havi sorozatindítónkban leginkább az XP újdonságairól lesz szó, de említünk majd olyan szolgáltatásokat is, melyek eltérhetnek az eddig a játékosok körében egyeduralkodónak számító 98/ME rendszerektől. Sokan még csak most gondolkoznak az upgrade-en, ezért az XP-t használók számára leginkább a következő számunktól kezdve várhatók hasznos tippek, trükkök, most elsősorban a kezdőké a terep.

2001 nyarán a Microsoft nagy csinnadrattával kiadta legújabb operációs rendszerét, melyet Windows XP néven kezdett el forgalmazni. A hosszú távú stratégia már régóta jelezte, hogy a vállalati és az otthoni Windows-változat hamarosan összeolvad, az indoklás szerint így a fejlesztés is hatékonyabbá tehető, több energiát lehet a hibamentességre és az új szolgáltatások fejlesztésére fordítani. Korábban úgy tűnt, hogy a Windows NT és a Windows 98SE lesznek a két irányvonal utolsó képviselői, de a Microsoft a Windows 2000 és a Windows Millenium Edition kibocsátásával eltolta az egyesülés időpontját 2001-re. A Windows 2000 a vállalati szektorban az Active Directory címtárrendszer és az ehhez szorosan kötődő csoportházirendek segítségével alaposan átalakította a rendszermenedzsmentet, míg az ME elsősorban a multimédiás kiegészítések révén vetítette előre az XP alapvető új funkcióit.



A tapasztalatok azt mutatják, hogy a várakozás megérte, hiszen a Microsoft sikerrel egyesítette a két felhasználótábor igényeit egyetlen termékbe anélkül, hogy komolyabb kompromisszumokat kellett volna hoznia. Ez viszont akaratlanul is az otthoni változat professzionalizálódását vonta maga után.

Szerencsére vagy szerencsétlenségünkre, a Home változatból kimaradt sok minden a Professionalhöz képest, ezeket a különbségeket egy táblázatban gyűjtöttük össze. Ezek alapján mindenki eldöntheti, hogy melyik változat megvásárlása szükséges számára, kellenek-e a Professional menedzsment eszközei, vagy elegendőek a Home változatban is megtalálható szolgáltatások, leginkább a multimédiás funkciók.

A változások közül az egyik legfontosabb a file-rendszert érinti. Két file-rendszert használhatunk, a Windows NT-ben megismert NTFS-t, valamint a FAT32-t. A Microsoft az előbbit ajánlja, hiszen az XP-ben már otthoni szintre kiterjesztett biztonsági funkciók csak NTFS file-rendszer alatt használhatók ki maradéktalanul, ideértve a file-ok azonnali titkosítását és tömörítését is, melyet ha egyszer beállítunk, észre sem vesszük a beépített tömörítőmotor működését. FAT32 használata csak abban az esetben javasolt, ha a korábbi operációs rendszerekkel való kompatibilitás fontos, vagyis számítógépünk valamelyik merevlemezén Win98 vagy WinME fut, és szeretnénk alkalmanként azt futtatva elérni az XP partícióját is. A Windows NT a 4-es Service Packtől kezdve ismeri az új NTFS-t, mely a Windows 2000-ben debütált. A lefelé kompatibilitás természetesen garantált, vagyis a legfejlettebb operációs rendszer (most az XP) ismeri az összes korábbi partíciótípust, így a FAT, a FAT32 és a korábbi NTFS rendszerűeket is.

Ha már file-rendszerekről van szó, ide tartozik a CD is, mely nagyszerű szolgáltatással egészült ki, ez pedig a beépített CD-író program. Túl sokat ne várjanak el azok tőle, akik profi, kifejezetten erre a feladatra fejlesztett programokat használnak; akik viszont az egyszerű kezelhetőséget és az ingyenességet keresik, megtalálhatják számításukat. A felírni való file-okat egyszerűen ráhúzhatjuk a CD-író ikonjára (vagy bárhonnan a Küldés paranccsal), ilyenkor ezek a file-ok egy átmeneti tárolóba kerülnek, és akár heteken keresztül is várakozhatnak a CD-re kerülésre, mely funkciót gombnyomással elindíthatjuk. Így sok helyen egy új fogalom is belép a használtak közé, ez pedig az adatarchiválás. Adataink mentésében nem csak a rendszeres CD-re való írás segít, hanem a telepíthető ntbackup.exe program, mely időzíthető mentésre is lehetőséget ad, legyen az adathordozó akár mentőegység, akár merevlemez vagy más hálózati meghajtó.

A cserélhető tárolók (CD, Zip-Drive, Compact Flash kártya stb.) behelyezése után az operációs rendszer felismeri a tárolt tartalmat, és az ahhoz kapcsolódó programok (lejátszók, file-kezelők) indítását egy menüben felajánlja. Adott médiatípusok esetében automatikus indítást is beállíthatunk, amelyben az automatikusan elindított program is konfigurálható.

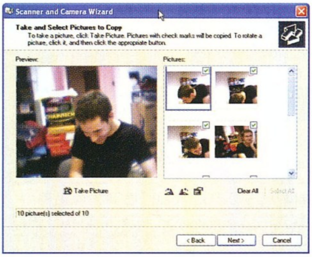


HOME EDITION

- Alapvető biztonsági funkciók (pl.egyszerű filemegosztás)
- Helyi hálózat 5 számítógépig
- Mentőszoftver (a CD-ről külön installálandó)

PROFESSIONAL EDITION

- Bővített biztonsági funkciók és beállítások
- A számítógép-tartomány tagja lehet
- Alapértelmezett mentőszoftver-telepítés
- Vezérlőpult/Felügyeleti eszközök
- Automatikus rendszervisszaállító szolgáltatás
- Boot menedzser funkciók
- Csoportházirend alkalmazási lehetősége
- Többnyelvű kezelőfelület installálási lehetősége
- NTFS titkosítás
- Teljesítményfigyelő szolgáltatás
- Távoli elérés
- Időzített feladatok kezelőpanelje
- Többprocesszoros működés
- Dinamikus merevlemezek
- Faxszolgáltatás



A digitális fényképezőgépeket és a szkennereket közös felületen keresztül menedzselhetjük, mivel mindkét kategória képbeviteli eszköznek számít. Nincs már többé szükség a kamerák egyedi vezérlőprogramjaira, a Windows XP képes a beépített memória és a kártyák tartalmát leolvasni, a képeket megjeleníthetjük, azonnal nyomtathatjuk is, akár többet egy lapra, és adott az átméretezés lehetősége, az így lekicsinyített képeket pedig gombnyomással küldhetjük tovább a levelezőprogramunkon keresztül. Otthon gyakran alkalmazom, hasznos szolgáltatás, a nagyik gyerek híján egyelőre a kutya képét nézegethetik néhány hetes korától havi sorozatban.

A Microsoft továbbra sem tágít attól az elképzelésétől, hogy előbb-utóbb minden számítógép az Internet része lesz, legalábbis az XP internetes képességei és szolgáltatásai erre utalnak. Az operációs rendszer frissítése a beépített Windows Update szolgáltatáson keresztül zajlik, amely segítségével egy intelligens ügynök végzi el a megjelenő frissítések keresését, majd telepítését gépünkön (az ügynök működését vitathatatlan hasznossága mellett kísérte némi biztonságtechnikai vita is, erről is lesz majd szó a későbbiekben).

Az Internet Explorer 6.0-ás verzióját integrálták az XP-be, ez tartalmazza a 6.0-ás Outlook Express levelezőprogramot is. Ez a változat már sokkal finomabban konfigurálható az internetes biztonság szempontjából, részletekbe menően pontosíthatjuk az egyes webhelyekkel és szolgáltatásokkal szembeni viselkedését operációs rendszerünk felé. Fejlődött az internetmegosztás is, teljes otthoni hálózatot építhetünk ki, mely tartalmazhatja az összes perifériát is, például faxolhatunk egymás modemén keresztül, a távoli nyomtatásról már nem is érdemes beszélni, hiszen ez lassan természetes lesz. Az internetes kapcsolatot az Internet Firewall felügyeli, mely sajnos eléggé gyerekcipőben jár, de aki nem akar foglalkozni a finomhangolással, az nyugodtan kapcsolja be, a legegyszerűbben kihasználható biztonsági résektől meg fogja védeni.





Ahol egyetlen gépet használnak otthon, gyakran felmerülő gond, hogy mindenki látja egymás adatait, levelezését, pedig hasznos lenne, ha külön jelszavakkal és jogokkal lehetne belépni. Az XP-ben ez megoldható, bár természetesen nem kötelező. Minden felhasználónak külön profil jön létre, a közös mappákban pedig jogosultsági csoport és biztonsági beállítások segítségével vezérelhetjük az egyes felhasználók hozzáférését. Természetesen a levelezés, valamint a böngésző-beállítások is egyediek, így mindenki úgy használhatja a gépet, mintha csak ő dolgozna rajta.

A Microsoft gyakran a meghajtóprogramokra fogta a gyakori operációs rendszer-fagyásokat, ezért minden új meghajtóprogram installálása előtt figyelmeztet, ha nincs aláírva a Microsoft tesztlaborja által. Az így is előforduló inkompatibilitási gondok kiküszöbölésére a System Restore folyamatosan figyeli a file-rendszerben keletkező változásokat, automatikusan visszaállítási pontokat hoz létre, ahova visszatérhetünk, ha nagy gáz van. Emellett mi is készíthetünk olyan pillanatfelvételeket, melyek a későbbiekben segíthetnek létrehozni a korábban működőképes teljes konfigurációt.

A Windows XP segítséget nyújt az előző operációs rendszerről való áttérésben, egy varázslója képes a beállításainkat elmenteni anélkül, hogy annak a rendszernek az upgrade-jét végre kellene hajtanunk. Több oldal sem lenne elég az XP új és hasznos funkcióinak bemutatásához, de nem is ez volt a cél. Kedvcsinálónak talán elég ennyi, a következő hónapig van idő beszerezni az új operációs rendszert, mert belecsapunk a lecsóba, megnézzük, hogy az XP mennyire kompatibilis a régi és az új játékokkal, hogyan kezeli a multimédiás vezérlőket, és mit tehetünk, ha egyes játékaink nem indulnak el. ■ **FLEX**





NOKIA 3510I

Info: www.nokia.hu

Sok-sok százezer forint értéket meghaladó telefon tesztje után végre megérkezett hozzánk kedvenc sorozatunk újabb darabja, a Nokia 3510i, amely jelenleg az olcsó kategória abszolút csúcsmodellje. Szinte hihetetlen, de gyakorlatilag az itt is bemutatott 6100-as mobil összes lényegesebb funkciójával rendelkezik a színes kijelzőtől kezdve az MMS fogadáson keresztül a Java-alkalmazásokig. Természetesen 3510i a szériára jellemző robosztus, elnyűhetetlen felépítéssel rendelkezik, amelyhez az etalonnak számító kezelőfelület is tulajdonképpen szériatartozék. Érdekes helyzetben vagyunk az értékelésekor, hiszen, ha az elődjéhez, vagy a tényleges vetélytársaihoz hasonlítjuk, akkor kimagaslóan teljesít, ha viszont a hasonló képességű színes kijelzős modellekhez, akkor természetesen elmarad tőlük. Igazi kompromisszum a kijelző is, amely színes ugyan, de méretében és felbontásban a nagytestvéreivel nem vetekedhet. Más kérdés, hogy itt nem számítottunk másra, sőt a nagyobb karakterek egyértelműen tiszta képet eredményeznek. Röviden összefoglalva azt mondhatnánk, hogy a 3510i ár/teljesítmény szempontból egészen kiváló készülék, és tartalmazza mindazokat az újításokat, amelyekre a fiatalabb korosztálynak kifejezetten igénye lehet. Ilyen a többszólamú csengőhangok támogatása, az MMS küldés lehetősége vagy éppen a Java midletek tárolása. A szoftver több helyen is tartalmaz beépített linkeket, amelyek segítségével például a Club Nokia oldalaira juthatunk, ahol aztán a letöltéseinkkel (képek, csengőhangok, játékok) egyrészt a finnek, másrész a mobilszolgáltatók bevételeit növelhetjük. Bánjunk tehát óvatosan vele:). ■ **SHOEBARON**

ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK: az alsó kategória bajnoka **HÁTRÁNYOK:** nincs benne FM rádió **ÁR:** bevezetés alatt

9

ALTEC LANSIGN 251

Info: Pixel Multimédia > Tel.: 266-6059

Aktuális számunkból nem hiányozhat az utóbbi időben gyakran vendégeskedő hangfalrendszerek frissen érkezett példánya. A vendégségnek azért is örülünk, hiszen a jó minőségű és meglehetősen drága hangszóróiról ismert Altec Lansing cég piacra dobta első hatcsatornás hangfalrendszerét, méghozzá a piac alsó szegmensét megcélozva, rendkívül kedvező áron. Azonban mielőtt elrohannánk vásárolni, ismerjük meg a kompromisszumra okot adó tulajdonságokat is.

A hangfalrendszer öt darab egyforma szatellit hangfalból és egy mélynyomóból áll. A rendszer összteljesítménye 60 W, ebből az első hangfalak 6,5 W, a hátsók 7,2 W, a center 7,6 W, a mélynyomó pedig 25 W teljesítménnyel vesznek részt. Ezek a számok valószínűleg helytállók is, hiszen a szatellit hangszórók 3", a mélynyomó 5,25" méretű. Ezek a méretek azonban meglepően komoly hangerőt és az ezen leadott torzításmentességet képesek produkálni, viszont a mélynyomó nem tud kilépni fizikai korlátjai közül, a 13 centiméteres hangszóró a meglehetősen kis dobozban viszonylag mélyre lemegy, de nagy hangerőn veszít erejéből, és csak pufogásra képes.
Ennek ellenére az Altec kifejezetten PC-s környezetbe szánta az egységet, erre több jel is utal. Egyetlen bemeneti kapcsolattal rendelkezik, ez egy három mini jack dugóval ellátott, a számítógépes hangkártyákon szabványosnak számító kábel, mely fixen a mélynyomóba van kötve, így csak különleges hosszabbítóval vihetjük messzebbre számítógépünktől. Ami viszont nem ajánlott, hiszen az 5 szatellit hangszóró háromféle csatlakozóval kapcsolódik a mélynyomóhoz, ami sajnos bizonyos szempontból érthetetlen. A jobb első szatellit tuchel dugója érhető, hiszen a hangerő és a tónusok onnan vezérelhetők, viszont a center mini jack, a másik három szatellit pedig színkódolt RCA dugót kapott. A kábelek fixált hossza (és a viszonylag kicsi teljesítmény) nem teszi lehetővé nagyobb szobák hangosítását, a TV-s DVD-ről nem is beszélve, így a hathangszórós kialakítás kizárólag számítógéphez használható, de a mélynyomó hátulján átkapcsolható háromhangszórós kialakítás révén portolható MP3 lejátszóhoz, Discmanhez vagy egyéb minijack kimenettel rendelkező egységhez. Kisebb szobában, vagy a számítógépet körülbástyázva (fémtalpak falra szerelhető változatban is kaphatók hozzá) azonban rendkívül jó áron juthatunk az Altec korábbról már ismert, jó minőségű szatellithangszóróihoz, hatcsatornás kivitelben. Mátrix, reszkess! ■ **FLEX**



ÉRTÉKELÉS

ELŐNYÖK kedvező ár, elegáns kialakítás, erős szatellitek **HÁTRÁNYOK** gyenge mélynyomó, korlátozott konfigurálási lehetőség **ÁR** 37 ezer Forint

9,5

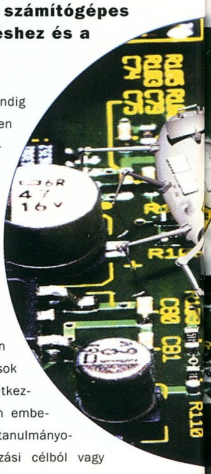


HOGYAN MŰKÖDIK A SZÁMÍTÓGÉPVÍRUS?

Bár állítólag a bírálatok sokszor jótékonyan befolyásolják az ember jellemfejlődését, aktuális számunk Hogyan működik rovatának készítését nem befolyásolta az a néhol felmerülő kérés, hogy teszteljünk könnyen hozzáférhető termékeket. A számítógépes vírusok ugyanis sajnálatos módon ingyenesen, sőt, meglehetősen agresszíven terjeszkedve jutnak el a felhasználókhoz. Ettől függetlenül jelenlegi témánk pont a „népszerűsége“ miatt tarthat közérdeklődésre számot: megismerkedhetünk a számítógépes vírusok típusaival, működésével, és megpróbálunk tippeket adni a hatékony védekezéshez és a megtelepedett vírusok kiirtásához.

Gyakorló vállalati informatikusként mindig is fontosnak tartottam felhasználóink körében a megfelelő ismeretterjesztést, elsősorban azért, hogy minél kevesebbet nyaggassanak csip-csup problémáikkal:). Így van ez a vírusok esetében is, sajnos azonban az utóbbi időben rendszeresen megjelenő újabb vírusok és azok válogatott disznóságai arra késztetik őket, hogy a számítógép működésének legkisebb furcsasága esetén is azonnal rendszergazdáért kiáltsanak vírusgyanú miatt. A rengeteg hívást csak egy különleges módszerrel lehetett kiküszöbölni: rendkívül megbízható vírusirtó rendszert vezettünk be, és megkértük őket, hogy ezentúl ne hívjanak semmiféle vírusgyanú esetén, hiszen a központi vezérlőpanelen mindent látni lehet. Ugyanis a vírusok tevékenysége kezdi átlépni a felhasználók által felismerhető szintet, a vírusvédelemnek pedig teljesen zártnak és megbízhatónak kell lennie. Ha erre a szintre nem is fogunk eljutni, remélhetőleg nyugodtan dőlhetünk hátra, hiszen megtettük a szükséges óvintézkedéseket.

Mi a számítógépes vírus? Ahány szótár, annyiféle meghatározás létezik, így inkább valamiféle leírással próbáljuk megfogni a fogalom lényegét. Annyi bizonyosan állítható, hogy a vírusok olyan programok, melyek más futtatható programokba épülnek bele, így az adott program futtatásakor a vírus intelligens módon átveszi a vezérlést, végrehajtja a saját kódját, majd visszaadja a vezérlést az eredeti programnak. A vírusok másik ismertetőjele, hogy programja képes saját magát duplikálni, így más programokat megfertőzni, ezáltal sokasodik és terjed. Mindkét megfogalmazásba bele lehet kötni, hiszen kivételek mindig vannak, de alapvetően ilyen vírusokkal fogunk találkozni mindennapjainkban.



A vírus, mint fogalom 1986 óta létezik, bár csak a 90-es évek elején keletkeztek először olyan példányai, melyek nagyobb számban terjedtek el. A vírusok nem maguktól keletkeznek, minden esetben emberek írják, ritkábban tanulmányozási, inkább károkozási célból vagy

egyszerűen jó viccnek tartva azt (amit rajtuk kívül senki sem tart annak). Megjegyzés: a felhasználói programokban feltűnő, sokszor fagyást okozó hibákat bugnak nevezzük, és semmi közük a vírusokhoz attól függetlenül, hogy néha képesek rendkívül hasonló tüneteket produkálni.

A vírusok működéséhez az igazi vírusokhoz hasonlóan „gazdaprogram" vagy „gazdagép" szükséges, ugyanis egy fertőzött file-ban rejtőzködő vírus addig nem képes aktivizálódni és fertőzni, amíg a fertőzött file-t meg nem nyitjuk, le nem futtatjuk. Ezért az első vírusfajták a bootvírusok voltak, ezek azt használták ki, hogy a számítógép indulásakor a floppylemez vagy a merevlemez bootszektorából kiolvasódik az indításhoz szükséges információ, így oda befészkelve magukat minden számítógép-induláskor automatikusan betöltődtek. A bootvírusok kezdenek kihalni, ugyanis egyre kevésbé használunk floppy lemezeket, így terjedésük korlátozott.

A file-vírusok a fent említett módszert használják, hozzáfűzik magukat a gazdaprogramhoz olyan módon, hogy a program lehetőleg működőképes legyen, hiszen ez biztosítja azt, hogy büntetlenül garázdálkodjon, miközben a felhasználó nem is sejti, hogy mi folyik a háttérben. A hozzáfűzés történhet több módon, általában a programfile elejére vagy végére rakják magukat, ezáltal megnövelik a programfile méretét, de ha a futtatható programkódban találnak olyan részt, amelyik üres és megfelelően nagy, akkor file-méret növekedés nélkül is képesek beépülni a programba. A fertőzés módja a következő: a felhasználó elindítja a jól ismert programhoz tartozó, futtatható file-t (általában .exe kiterjesztésű, de lehet .com vagy egyéb), mely kódjának elejére a vírus beépített egy olyan ugró utasítást, mely azonnal a vírus kezdőutasítására ugrik, a vírus lefuttatása után pedig az igazi program kezdőutasítására ugrik vissza. A vírus futtatása után a vírus a memóriába kerül, és rezidens programként fejti ki áldatlan tevékenységét: mindenekelőtt fertőz, vagyis sokszorosítja magát. Ezt teheti sokféle módon, például a merevlemezen való kereséssel találhat célpontot, vagy az időközben elindított újabb programokat „röptében" fertőzheti.



Sajátos terjedési módot alkalmaznak a makróvírusok, hiszen ezek önálló életre képtelenek, mivel az operációs rendszer által futtatható tartalmuk nincsen. Van viszont olyan elterjedt futtatókörnyezet, melyben vígan megélnek, ez pedig a Windowsokban és az Office programokban elterjedt makrónyelv. Mivel a makrónyelvek hozzáférnek a számítógép file-jaihoz, így a makróvírusok kiléphetnek a dokumentumokból, és file szinten képesek terjedni.



A makrónyelveket leginkább a Word és az Excel programokban használjuk, ezért a .doc és .xls dokumentumokban találhatunk leggyakrabban makróvírusokat.

Hasonló módszert használnak a scriptvírusok, ezek például a Windowsba beépített VisualBasic és a Windows Scripting Host, valamint az Internet Explorerben található JavaScript értelmezőt használják terjedésre és fertőzésre.

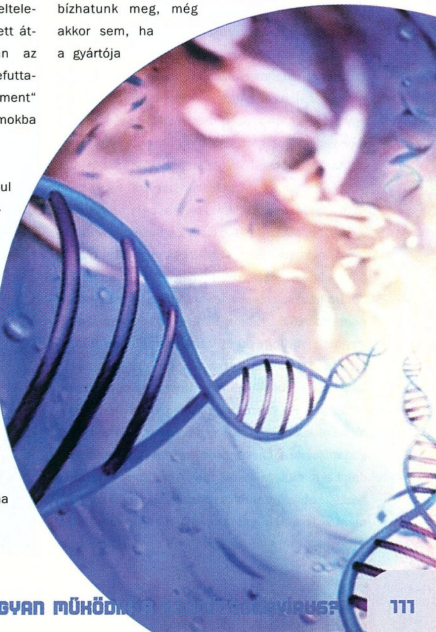
Legfrissebb vírustípusunk a levélvírusok, melyek igazából jól ismert makró vagy scriptvírusok, azonban különleges tulajdonságaik révén a levelezőrendszereket használják terjedésre. Erről szó lesz még a későbbiekben.

Ha már vírusokról van szó, szükséges megemlíteni a vírusokkal gyakran kevert, ám kissé más működésű férgeket (worm). A féreg annyiban különbözik a vírusoktól, hogy nem szükséges hozzá gazdaprogram, maga a futtaható file egy rombolásra kész féreg. Észlelésük ezért más stratégiát kíván, a hagyományos, file-felülírást figyelő vírusvédelmi rutinok hatástalanok a detektálására.

Szintén említésre méltók a backdoor programok (pl. BackOrifice). Eredetileg távmenedzsment céljaira lettek kifejlesztve (legalábbis készítőik ezt mondják), azonban fel vannak vértezve olyan képességekkel, melyek alapján a becsapott felhasználó egyszeri engedélye után láthatatlanul feltelepülnek, és így az irányítás a számítógép felett átvehető. Az egyszeri engedély általában az interneten kapott csábító tudású program lefuttatásakor keletkezik, ugyanis a „távmenedzsment" program telepítése ilyen kedvcsináló programokba ágyazva indul el láthatatlanul.

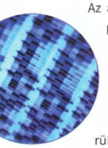
A vírusok fajtáival megismerkedve óhatatlanul felmerül bennünk a kérdés, vajon hogyan lehet ennyiféle támadás, fertőzés ellen védekezni? A legjobb védekezés a megelőzés, tartja a mondás az egészséget illetően, azonban ez tökéletesen igaz a számítástechnikára is. Megelőzésként részint tudásunkat kell frissíteni a megfelelő információkkal (pl. el kell olvasni a Gamer Magazin vírusokról szóló cikkét:)), azokat alkalmazva minimalizálni kell a fertőzhetőség veszélyét, emellett pedig a befurakodni szándékozó, de egyszerű módszerekkel fel nem ismerhető vírusokat erre szakosodott programokkal kell detektáltani, és ha lehetséges, kiirtani.

Az eddigiek alapján remélem, nyilvánvalóvá vált, hogy egy számítógép nem lehet „magától vírusos" (felhasználóim kedvenc mondása, a számítógép szerintük mindig magától romlik el, vagy magától tűnik el valami). A vírust mindig valami hordozza, floppy, CD, idegen merevlemez, internetről letöltött program. Elsősorban tehát a felsorolt forrásokat kell gyanakvással kezelnünk, vagyis a haver floppyja akkor is hordozhat vírust, ha ő azt állítja, hogy vírusmentes, de az is lehet, hogy csak nem tud róla. Manapság az internet a vírusforrások leggazdagabb tárháza, egyetlen letöltött programban sem bízhatunk meg, még akkor sem, ha a gyártója





a legszentebb dolgokra esküszik, hogy leellenőrizte a programot. Az ismerősöktől vagy ismeretlenektől kapott fantasztikus tudású programok gyakran azonnali backdoor·telepítővé alakulnak át. Ha a gyanakvás már legbensőbb énünket is behálózta, képesek vagyunk arra, hogy a szóba jöhető forrásokat biztonságossá tegyük. Akinek például nincs internetelérése, annak értelemszerűen nem kell aggódnia, hogy bemászik egy vírus valamely interneten letöltött programon keresztül, de merevlemez, floppy, CD a legtöbb gépben található. A floppy lemezeket lehetőleg írásvédetté kell tenni abban az esetben, ha csak másolni akarunk róluk, így elkerülhető, hogy a fertőzött gép megfertőzze a floppyt. Gyakran előfordul ugyanis, hogy a fertőzés előtt floppyműveletet végzünk, majd mikor később rádöbbenünk a fertőzésre, vírusmentessé tesszük a gépet, a több száz otthon található floppylemezt viszont kihagyjuk a számításból, pedig a floppyművelet már el is tárolta a vírust a floppyn. Szintén hasznos, ha a floppyról történő bootolást letiltjuk a számítógép BIOS-ában, ez megelőzi a boot vírus floppyról történő fertőzését. Ritka már manapság, hogy floppyról akarunk indítani számítógépet, ha mégis, akkor az egyszeri átállítás kibírható. CD esetében a gyári lemezekben általában megbízhatunk, bár sajnos volt példa nagy számban terjesztett CD-k esetén vírusfertőzésre, a legnagyobb gondosság ellenére is. Ismerőstől kapott, programokat tartalmazó CD ugyanúgy potenciális vírusforrás, mint a merevlemez vagy a floppylemez.



Az adatmentési szolgáltatásáról jól ismert Kürt Rt. adatai alapján a hozzájuk beszállított adatvesztések harmadát vírusfertőzés okozta. Bár képesek vagyunk védekezni a vírusok ellen, tökéletes megoldás nincs, így az adatvesztés csak egyféleképpen kerülhető el: rendszeres mentéssel. Ez bizony nem csak vállalati probléma, elég, ha mindenki végiggondolja, hogy mi történne, ha hirtelen tönkremenne a merevlemeze, eltűnnének a programjai, az adatai mechanikai vagy szoftveres vírus okozta hiba által. Ha összeszedtük magunkat a pánikszerűen fellépő félelem okozta sokkból, elkezdhetünk gondolkozni a backup stratégián. Végig kell gondolni a mentésre kerülő anyagokat, a mentési periódust és a mentési módszert, adathordozót. A mentésről akár egy másik cikket is lehetne írni, a



> MI AZ A HOAX?

Sokan lehet, hogy nem is tudják, hogy legkorszerűbb vírusvédelmi rendszerük ellenére gyakran kapnak, sőt, lehet, hogy küldenek is különleges vírusokat. Nem kell azonban megijedni, ezek a vírusok nem rombolnak, hacsak az agyunkat nem:). Ugyanis ezek a vírusok azért érdemelték ki a vírus kifejezést, mert az emberi hülyeséget kihasználva terjednek gépről gépre; az egyetlen kár, amit okoznak, az pedig a hálózati sávszélesség baromságokkal való kitömése.

A hoax igazából egyszerű szöveges e-mailcsatolás és hasonló nyalánkságok nélkül. A felhasználó megkapja a levelet, elolvassa, és azonnal elküldi legalább ezer haverjának, rokonának, sőt, kaptam én már ilyet komoly informatikai cég szakemberétől is (azóta nem nagyon dolgoztatunk velük:). A levelek tartalma általában kétféle: vírusriasztás vagy pénzszerzési ajánlat.

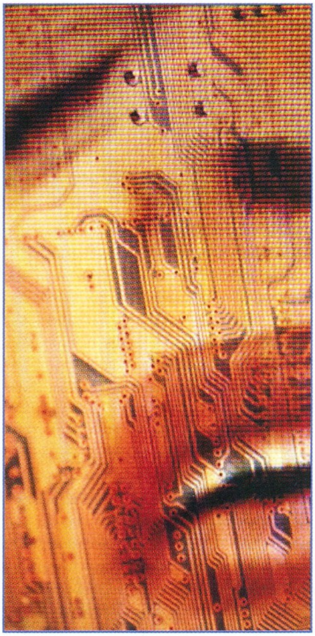
A vírusriasztás manapság nagyon bejön a hoaxok között, az utóbbi idők vírusai ugyanis olyan mértékű károkat okoztak, hogy alig van ember, aki ne hallott volna ezekről. A vírusriasztást tartalmazó hoax nemes egyszerűséggel előrevetíti a világvégét, hacsak nem cselekedünk pontosan úgy, ahogy a levél leírja. Mégis, miről lehet kideríteni, hogy egy vírusveszélyre figyelmeztető levél valószínűleg hoax?

Általában a levél szerzője az információ forrásaként komoly céget nevez meg (Symantec, IBM, NASA, de ide soroljuk a Microsoftot is). A levél tanúsága szerint az információ ezektől a cégektől jött, „rendkívül fontos" jelzéssel, és egy terjedőben levő vírusra figyelmeztet bennünket. Általában a levél figyelmeztet, hogy ha nem tesszük azonnal azt, amit a nagyon komoly cég javasol, akkor pillanatokon belül letörlődhet az összes adatunk, kigyullad a számítógépünk stb. Természetesen a levél feladója kér bennünket, hogy azonnal továbbítsuk minden ismerősünknek, amit hülye módon képesek vagyunk, és meg is teszünk.

A levél egyes változatai „segítenek" is megkeresni a gonosz vírust, mint például a jdbgmgr.exe esetében, amikor a levél pontosan leírja, hogy hol találjuk meg az adott programot (jujj, tényleg ott van!), leírja, hogyan kell kitörölni (Del gomb), és figyelmeztet, hogy a tökéletes törlés érdekében még a Lomtárból is távolítsuk el. Megtettük? Nagyszerű, akkor nézzük meg, mit csináltunk! Bedőltünk egy levélnek, és kitöröltük a Windows egy fontos rendszerfile-ját, a Java Debug Managert, telepíthetjük újra.

A lánclevelek másik fajtája általában valamilyen különleges anyagi juttatást vagy más előnyt irányoz elő számunkra, ha adott mennyiségű címzettnek továbbküldjük a levelet, pl. kapunk egy Ericsson telefont egyenesen Svédországból, csak küldjük minél több címre (csúnya is lenne, ha az Ericsson tudná, hogy kinek és hány levelet küldtünk). Akad olyan is, amelyikben a segítő szándékot járatják le, például leukémiás kisgyereknek keresnek vért, és adnak hozzá egy telefonszámot. Sajnos pont az ilyen lejáratások miatt nem fog senki sem hinni annak, aki egyszer majd ilyen módszerrel keres megfelelő vércsoportú embert életmentő műtéthez.





vírusok vonatkozásában egyelőre legyen elég ennyi, figyeljünk oda rá.

Ha gyanakvás, megelőzés és mentés terén megtettünk mindent, amit lehet, ideje, hogy felszerelkezzünk konkrétan vírusvédelmi programokkal. Ezek a programok segítenek a beszivárgó vírus felismerésében, megakadályozzák futását, a korábban megtelepedett vírust pedig felismerik és kiirtják. E programoknak nincs könnyű dolguk, hiszen havonta több száz új vírus készül, ezért működésük többféle vírusvédelmi folyamatot takar. Leggyakrabban az úgynevezett vírusdefiníciós adatbázisból dolgoznak, melyek legfrissebb (akár naponta frissülő) változata letölthető az adott program gyártójának weboldalairól. Ezek az adatbázisok az egyes ismert vírusok nevét, a károkozás típusát tartalmazzák a felhasználó számára is megjeleníthető módon, emellett pedig olyan, a vírusra egyértelműen jellemző szekvenciákat, melyekkel az egyes file-okat összehasonlítva felismerhető azok fertőzöttsége. A naponta változó vírusvariánsok azonban megkövetelik, hogy ezek a programok akkor is hatékonyan működjenek, ha ismeretlen vírussal találkoznak, ezért szinte mindegyik vírusvédelmi program tartalmaz heurisztikus keresési módot. Ez a mód ismert vírustrükköket keres az egyes file-okban, mint például futtatható file átírása, ugrás a kódon belül más címekre stb. Ilyen észlelése esetén figyelmeztetést küld, a mi dolgunk eldönteni, hogy figyelembe vesszük-e, vagy sem. Tanácsként mondható, hogy ha egy régen nem módosuló programon vagy file-on talál ilyen szekvenciát, és a vírusirtónk friss, általában vakriasztásnak tekinthetjük, hiszen a heurisztikus keresésnek akkor van fontos szerepe, ha azok között a szerencsétlenek között vagyunk, akikhez az elsők között jutott el egy új, eddig ismeretlen vírus egy példánya.

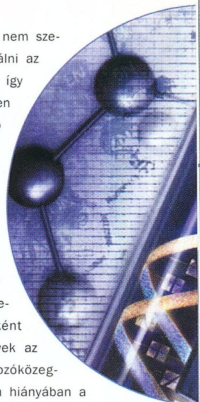
A gyakorlati vírusvédelem első lépcsője tehát a megfelelő vírusvédelmi program telepítése, és a vírusdefiníciós adatbázis rendszeres frissítése. Aki megteheti, az naponta tekintse meg a gyártó webhelyét az interneten, az újságmellékletek CD-in található havi frissítés viszont általában elégségesnek mondható azokon a gépeken, ahol nincs internetkapcsolat, itt ugyanis a friss programok, így a vírusok is ritkábban fordulnak elő.

A vírusvédelmi szoftverek a memóriában rezidensen futva már akkor észlelik a vírust, amikor az még nem tudta kifejteni károkozó hatását, mivel működésük azon alapul, hogy minden file-művelet előtt megvizsgálják az adott programot, így jó esetben még a merevlemezre sem lehet lementeni a vírusos programot, nemhogy elindítani. Ezért a rendszeres adatbázis-frissítésen kívül azt is figyelnünk kell, hogy vírusvédelmi programunk mindig fusson, erre minden program lehetőséget kínál a tálcán található ikon egyszerű szemrevételezésével. Egyes vírusok ugyanis képesek a vírusvédelmi program véletlen, programhibából adódó vagy szándékos leállítása után a fertőzéssel egy időben használhatatlanná tenni a vírusirtó programokat, így ezeket utána elindítani sem lehet a gyógyítás megkezdéséhez. Még egy percre se kapcsoljuk ki a vírusirtó programunkat, ki tudja, hogy az idő alatt melyik letöltött file-ban, futtatott programban bújik meg olyan vírus, amelyik adataikat tönkreteszi!

Elméleti és gyakorlati ismeretek után aktuális vírusvédelmi ismeretekkel szeretnénk gyarapítani kedves olvasóink tudásbázisát. Itt vegyesen fognak szerepelni olyan tudnivalók, melyek szinte minden gépen megvizsgálandók és alkalmazhatók, sőt könnyen lehet, hogy nem ismeretlenek a hozzáértő amatőrök számára sem.

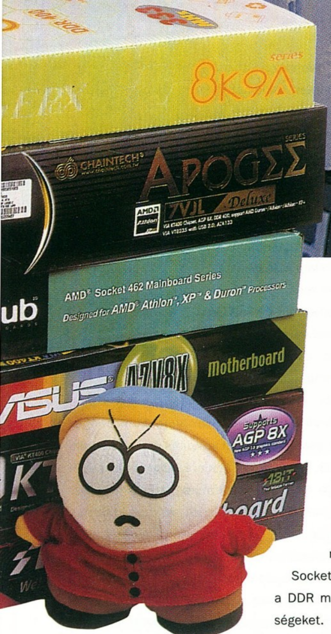
Egyik fontos teendő a Windows file-kezelő beállítása. A Windowsokban ugyanis beállítható, sőt egy ideje alapértelmezett, hogy az ismert file-típusok kiterjesztését a file-kezelő programok elrejtik. Ezzel lehetővé teszik, hogy azt higgyük egy-egy file-ról, hogy másik típusba tartozik, és ész nélkül megnyissuk. Jó példa erre a LoveLetter nevű levelezővírus, mely a love_letter_for_you.txt.pif file-t csatolja a levélhez, így ezt lementve később azt hisszük a programról a kiterjesztés elrejtése miatt, hogy txt kiterjesztésű levél, miközben pif file, melyet a Windows rendszermagja képes elindítani így aktivizálva a vírust.

Ha már szóba került, essen szó kissé bővebben a levelezővírusokról. Akármennyire is költséges dolog manapság az internethasználat, a levelezőprogramok mégis elterjedtek, hiszen sok szolgáltató vállalja az ingyenes levelezőprogram-használat mellett a hozzá tartozó betárcsázás költségeit is a telefondíj kivételével (itt most nem szeretnék ingyen reklámot csinálni az ezzel foglalkozó cégeknek, így nevekről ne essék szó). Az ilyen kedvezmények mellett is több százezer postafiók létezik ma Magyarországon, a világméretű darabszámról nem is beszélve. Ezt a darabszámot, valamint a szinte egyeduralkodó levelezőplatformot használják ki a különleges levélvírusok. A vírusok levelekhez csatolt állományként scriptvírusok társulnak, melyek az internetet használják hordozóközegként. Megfelelő vírusvédelem hiányában a levélhez csatolt melléklet elindításakor a vírus aktivizálódik, általában elindítja saját smtp levelezőszerverét. A vírus a levelezőprogram címjegyzékéből potenciális címzettet keres, majd a vírusos levelet elküldi saját smtp szerverén keresztül, vagy akár az alapértelmezett smtp szerveren keresztül, melyet a levelezőprogram konfigurációjából olvas ki. A Klez víruscsalád egyedei arra is képesek, hogy a feladó nevét is meghamisítsák, természetesen ezt is a címjegyzékből választják ki. Így előfordulhat, hogy Józsi vírusos gépe levelet küld Julisnak, viszont a levél feladójaként Maris szerepel, így Julis Marist fogja vádolni azzal, hogy nem foglalkozik rendesen számítógépe vírusvédelmével, miközben egyikük sem sejti, hogy Józsi volt gondatlan.



Szintén a levélvírusokhoz kapcsolódik az Internet Explorerben található „incorrect MIME header" hiba, mely a levelezőprogramok (nem csak az Outlook!!) HTML megjelenítő képességét használja ki. Ezek a programok ugyanis az Internet Explorer motorját használják a HTML alapú levelek megjelenítésére, a rosszindulatú vírusíró pedig a motor hibáját kihasználva a vírusos csatolt file csatolása után a headert módosítja, ezáltal a levél automatikusan el fogja indítani a csatolásokat, így magát a vírust is. E hiba által megdőlt a sokáig tartott vélekedés, miszerint egy levél csak akkor fertőzhet, ha elindítjuk a fertőzött csatolt file-t, ha azonnal töröljük, akkor nem. Sajnos a hiba miatt a levélre kattintva a csatolt file azonnal elindul, és fertőz, hacsak nem volt megfelelő vírusvédelem a számítógépen. A hiba azonban (több száz más hibával együtt) már több éve ki lett javítva, aki nem foglalkozott az operációs rendszer és a böngésző frissítésével, az könnyen bajba kerülhet. Addig is itt egy hasznos link: http://www.microsoft.com/technet/treeview/default.asp?url=/technet/security/bulletin/ms01-020.asp

Befejezésképp mindenki szíves figyelmébe ajánlom két szövegdobozunkat, az egyik a rendkívül bosszantó lánclevelekről, a hoaxokról szól, a másikban pedig remélhetőleg év eleji vidámságot csempészek azok arcára is, akiknek épp az elmúlt napokban rágta szét adatait egy gonosz, csúf vírus. ■ FLEX



VIA KT400

CHIPSETES ALAPLAPOK TESZTJE

Az AMD Athlon diadalútja valamikor 1999-ben kezdődött, az akkori 500 MHz-es példányok sikerrel szálltak ringbe a nagy ellenlábas Intel Pentium III-aival, sőt, az architektúra sikerét nagyban meghatározó – az Alphától licencelt – EV6 busznak és a radikálisan új processzorarchitektúrának köszönhetően az Athlonok teljesítménybeli fölénye egyre nyilvánvalóbbá vált. Az idő múlásával a Slot A tokozásról átálltak a ma is használatos Socket A-ra, valamint elsőként látták meg a DDR memóriatechnológiában rejlő lehetőségeket. A fellépő nehézségek ellenére az Athlon processzorok óriási eladásokat produkáltak az évek során, és ebben nagy szerepe volt (és van a mai napig is) az AMD-vel igen jó kapcsolatot ápoló VIA-nak és SiS-nek, mint elsőszámú alaplapi chipkészlet-gyártóknak (az AMD a 761-es készlet óta nem tervezett chipsetet a processzorai mellé, a következő házon belüli lapka a Hammerhez szánt AMD-8151 lesz). 2001 óta már az NVIDIA is megpróbált bekapcsolódni a sikertörténetbe, az nForce első változata a kezdeti gyermekbetegségek miatt nem lett olyan sikeres, mint ahogy azt a GPU-piacon szinte már egyeduralkodónak számító óriáscég elképzelte. Az elmúlt évben jelentős változások mentek végbe AMD platformon, ezért úgy gondoltuk, nem árt nagyobb lélegzetvételű cikket szentelni a témának – Shoebaron az ünnepek után rá is feküdt „az AMD témára" (copyright by Shoe:)), és ennek eredményeképpen én is nekiláthattam a szerkesztőségben felhalmozott alaplapok tesztelésének.

A VIA KT400 északi és VT8235 déli hídból álló lapkakészlet nem hozott radikális újdonságokat a KT333-hoz képest: már hivatalosan is támogatja a 333 MHz-es PSB-s Athlon XP-ket, az északi és a déli hidat összekötő V-Link sebessége megduplázódott (533 MB/sec), valamint nem hivatalos DDR400 támogatást is kapunk. Az nForce 2 már sokkal ütősebbre sikerült, mint az elődje, és jelenleg a leggyorsabb AMD-s platformot tisztelhetjük benne (róla bővebben keretes írásunkban olvashattok).

A processzorra is érdemes pár szót vesztegetni, mivel kitartó utánjárásnak köszönhetően sikerült rátennünk a kezünket egy manapság még ritkaságnak számító 333 MHz-es PSB-t használó Athlon XP 2700+-ra, így végre testközelből is megtapasztalhattuk az új processzor sebességbeli előnyeit. Ez a CPU már az új Thoroughbred (a kimondhatatlannak tűnő szó jelentése magyarul telivér) rev. B magra épül, ennek megfelelően ez a processzor jelentősen nagyobb tuningpotenciállal rendelkezik, mint a korábbi revíziók – sajnos az általam tesztelt példánynak nem akaródzott 2250 fölé menni, de járt már a kezeim között olyan 2400+ is, amelyik lazán vette a 2400 MHz-es akadályt is, természetesen közönséges léghűtéssel. A Neten pedig már olvasni 3 GHz felett üzemelő Athlon XP-kről is (talán mondanom sem kell, ezek már speciális, folyékony nitrogén-alapú hűtéssel érték el ezt az extrém sebességet), az AMD-nek tehát minden jel szerint sikerült kitolni az Athlon XP-k életciklusát néhány hónappal, az Athlon 64-ek tömeges elterjedéséig. A hűtő a dobozos AMD-khez adott AVC típus volt, kicsit hangosabb az átlagnál, de mindvégig tisztességgel tette a dolgát. Memóriából is sikerült az utolsó pillanatban egy 400 MHz-es Kingstont szerezni, így aztán már tényleg semmi akadálya nem volt a maratoni alaplapteszt lebonyolításának.

NVIDIA NFORCE2

Az első nForce komolyabb ráncfelvarrásaként is felfogható nForce2 lapkakészletet az idei Computexen jelentették be hivatalosan. Az nForce2 továbbra is kizárólag a Socket A platformot támogatja. Elődjéhez hasonlóan az nForce2 továbbra is a kétchipes felépítést követi (de az nForce2 utódja, a Crush K8 már csak egychipes megoldás lesz köszönhetően az Athlon 64 processzorokba integrált memóriavezérlőnek). Az északi híd továbbra is IGP (Integrated Graphics Processor) és az MCP (Multimedia & Communications Processor) nevet kapta. Az integrált grafikus mag nélküli északi híd neve SPP (System Platform Processor), az IGP/SPP-t és az MCP-t az AMD által fejlesztett Hyper Transport buszrendszer köti össze. Az integrált grafikus mag egy 250 MHz-en ketyegő GF4MX – ez a GF4MX 420 órajelének felel meg. Videomemória gyanánt a GPU a rendszermemóriából szakít ki magának 32-64 Mbyte-ot, így aztán a grafikus teljesítmény meghatározó pontja a memória sebessége – itt jöhetnek képbe az egyébként felesleges PC3200-as memóriák. Akinek az integrált grafikus mag teljesítménye nem lenne elegendő, az a rendelkezésre álló AGP 8x-os portba rakhatja különálló videokártyáját. Talán a fentiekből is kiderül, miért jó az nForce lényegében 128 bites memóriavezérlője (két, illetve három memóriamodul használata esetén): az integrált GPU jelentősen profitál a megemelkedett sávszélességből, amely PC3200-as modulok használata esetén 6.4 GByte/s, amiből a 333 MHz-es PSB-t használó Athlonok csak 2.7 GByte/s-ot foglalnak le. Az nForce2 teljes mértékben támogatja az aszinkron FSB/PCI/AGP beállításokat jelentős akadályt hárítva el a tuningolni vágyók elől. A memóriavezérlő hatékonyságát hivatott növelni a második generációs DASP (Dynamic Adaptive Speculative Pre-Processor), amelynek révén, ha helyesen tippeli meg, hogy a CPU legközelebb milyen adatot fog kérni a memóriából, akár 5-30%-os teljesítménynövekedés is elérhető. Az MCP támogatja az USB 2.0-t, az ATA-133-at, valamint tartalmaz egy 10/100 Mbps-os Ethernetvezérlőt is. Az MCP-T az alap MCP-ben támogatott szolgáltatásokon felül tartalmaz egy Firewire és egy második Ethernetvezérlőt is, utóbbit a 3Com jegyzi. Az nForce2 egy az egyben örökölte az eredeti nForce APU-ját, amely a legkomolyabb integrált megoldás a piacon, és legfontosabb jellemzője, hogy támogatja a valós idejű Dolby Digital enkódolást.

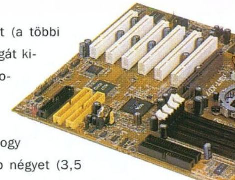
A nálunk járt tesztpéldány a Chaintech 7NJS ZENITH volt, a gyártó elit AMD-s modellje. Felszereltség tekintetében a KT400-as APOGEE-ra hasonlít, itt is kapunk pl. kerek IDE kábeleket és CBOX-ot, de mivel az nForce2-re épülő alaplapok amúgy sem olcsók, a sok pozitívum sajnos az árán is meglátszik.

A teszteredmények alapján azonban látszik, hogy az egyik leggyorsabb Socket A-s platformmal van dolgunk, és akkor a kiváló tuninglehetőségekről még nem is szóltam. Az nForce2-re épülő alaplapok ugyanis a megfelelő BIOS megléte esetén képesek mindenféle hardveres módosítás nélkül állítani Thoroughbred magos Athlon XP-k szorzóját, így megfelelő memória birtokában akár 380-400 MHz-es PSB-vel is járathatjuk kedvenc processzorunkat.

CHAITECH 7NJS

Teszt	Eredmény
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	15270
3dMark2001 SE default	11982
PCMark2002 Free	
CPU:	6369
Memória:	4334
Hdd:	1356
Comanche 4 1024x768x32 bit	46,6 fps
Quake III Team Arena fast test	268 fps
Quake III Team Arena high quality	190 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,43 fps
Ár (nettó)	44200





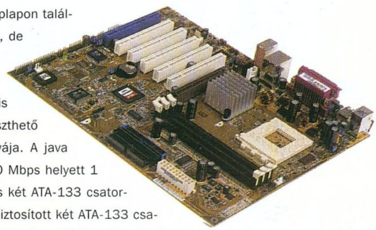
ABIT KD7-RAID. Ha már a sors így hozta, vele kezdeném a sort (a többi alaplap ábécé sorrendben kerül terítékre, hogy senki ne érezze magát kivételezettnek). Az AGP 8x-os slot és a hat PCI bővítőrés mellett a doboz kibontása után egyből szembetűnik a négy darab memóriafoglalat. Ezt csak nagyon kevés gyártó meri meglépni, mert ennyi memóriamodul használata esetén az instabil működés veszélye már nagy. A kézikönyv fel is hívja a figyelmet, hogy DDR333/400-as modulokból csak kettőt (max. 2 GByte), míg DDR200/266-os modulokból legfeljebb négyet (3,5 GByte) használhatunk egyszerre. Az integrált AC'97-es hangvezérlő hat csatornát képes kiküldeni, továbbá opcionálisan használhatunk S/PDIF kimenetet is, ha pl. DD 5.1-es erősítőre dekódolatlanul akarjuk kiküldeni a DVD filmek hangját. A ma már általánosnak mondható USB 2.0 csatlakozókból is kapunk 2+2-t, a Firewire vezérlő azonban sajnos lemaradt. Ethernetvezérlőből a RAID-es változaton egy 10/100 Mbps-ost kapunk, a KD7-G verzión már a Broadcom Gigabit Ethernet dolgozik. A Serial ATA vezérlő szintén nem kapott helyet az általam tesztelt verzión, ez a tulajdonság a KD7-G és a KD7-S sajátja. Az alaplap kialakítása példás, a kézikönyv szintén, egyedüli zavaró momentumként csak az AGP slot és a memóriafoglalatok közelségét tudnám megemlíteni. Az északi hídon aktív hűtés teszi a dolgát, azonban az EPoX 8K9A2+-t és az ASUS A7V8X-et elnézve megfordult a fejemben, hogy akár az összes alaplapon lehetett volna passzív hűtés, egyrészt, mert mind az EPoX, mind az ASUS esetében elegendőnek bizonyult, másrészt pedig egy zajforrással kevesebb lehetne a gépben (ez sem elhanyagolható szempont).

Az ABIT Softmenu III-a minden, a tuninghoz nélkülözhetetlen opciót tartalmaz, széles skálán állíthatjuk az AGP, a Vcore és a DIMM feszültséget, továbbá eljátszhatunk a memóriaidőzítésekkel is, ha úgy tartja kedvünk. A processzor túlhevülése ellen az ABIT H.T.P. (Hardware Thermal Protection) véd. Az EPoX-szal holtversenyben a teszt leggyorsabb alaplapja volt, a Club 3D-s termékre néhány esetben akár 5-7%-ot is rávert, ami már jelentős különbség azonos chipsetes alaplapok esetében.

ABIT KD7-RAID.

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	14942
3dMark2001 SE default	12035
PCMark2002 Free	
CPU:	6298
Memória:	4001
Hdd:	1281
Comanche 4 1024x768x32 bit	42,2 fps
Quake III Team Arena fast test	258 fps
Quake III Team Arena high quality	186 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,25 fps
Ár (nettó)	25900





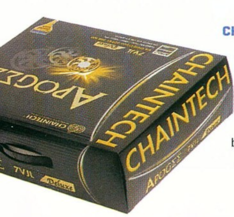
ASUS A7V8X. A legjobban felszerelt alaplap a tesztben szereplők közül. Az alaplapon található három memóriafoglalatba maximum 3 GByte memóriát pakolhatunk, de itt van egy kis megkötés – erre egyébként a könyv több helyen is kitér: DDR333-as modulból kettőt, míg DDR400-asból csak egyet lehet stabilan használni. Az AGP 8x-os videokártyákkal is kompatibilis AGP slot mellett hat PCI rés kapott helyet, melyek közül a kékbe illeszthető az ASUS saját fejlesztésű, vezeték nélküli kommunikációt megvalósító kártyája. A java azonban még csak most jön: az integrált Broadcom Ethernetvezérlő a szokásos 10/100 Mbps helyett 1 Gbps sebességre képes; a Promise PDC20376-os vezérlő pedig képes egyszerre két Serial ATA és két ATA-133 csatornát kezelni (a RAID a mai merevlemezárak mellett egyre szélesebb körben válik elérhetővé) a déli híd által biztosított két ATA-133 csatorna mellett. Integrált hangkártyaként egy Realtek ALC650 típusú, hatcsatornás AC'97-es vezérlőt kapunk. Külső perifériákat is csatlakoztathatunk szinte minden mennyiségben, köszönhetően a hat USB 2.0 és a két Firewire portnak. A már eddig is tekintélyes hosszúságú feature listát tovább bővítik az ASUS-tól már megszokott extrák, úgymint a Q-Fan (ez a ventilátor fordulatszámát szabályozza a hőmérséklet függvényében, ezáltal kisebb terheltség mellett a zajszint csökken), a PC-Probe hardvermonitorozó szoftver, a Smart Card-támogatás és az AMD-rajongók által igen nagyra értékelt C.O.P., mely hardveres védelem a processzor leégése ellen.

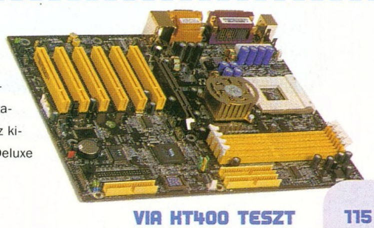
Lássuk akkor a gyakorlati tapasztalatokat. Az első kezdeti bizonytalanság után (a Windows Millenium installja egyszerűen nem volt hajlandó elindulni bootolás után, máig sem értem, hogy miért) az alaplap már nevéhez méltóan teljesített, instabilitást, fagyást egyetlen egy esetben sem tapasztaltam, és bár sebességben egy hajszálnyival elmaradt az élmezőnytől, a néhány FPS veszteségért cserébe jól átgondolt és kellően kiforrott megoldást kapunk a pénzünkért.

Kipróbáltam a leégés elleni védelmet is, ezt azonban már nem az XP 2700+-al, hanem egy szebb időket is megélt 800 MHz-es Duronnal, mert a forgalmazó biztosan megkurtított volna egy fejnyivel, ha elégetem kis országunk egyetlen(!) hivatalos mintapéldányát:). Nos, a hűtő leemelése szinte azonnali leállással járt, így a kis durci azóta is vidáman tengeti tovább napjait rengeteg pénzt spórolva a leégés elleni napolajakon. Az ASUS a tuningolni vágyókra is gondolva alkotta meg az alaplap BIOS-át, így aztán korunk hardvermágusai az utolsó csepp teljesítményt is kifacsarhatják gépükből.

ASUS A7V8X.

3dMark2001 SE 640x480x16 bit	14445
3dMark2001 SE default	11688
PCMark2002 Free	
CPU:	6222
Memória:	3826
Hdd:	1401
Comanche 4 1024x768x32 bit	43,2 fps
Quake III Team Arena fast test	242 fps
Quake III Team Arena high quality	176 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,31 fps
Ár (nettó)	31200





CHAINTECH 7VJL DELUXE APOGEE. A tajvani láncosok az APOGEE és a ZENITH-sorozatú alaplapok útnak indítása óta nagy népszerűségnek örvendenek mind az otthoni felhasználók, mind pedig a szakma körében. Az ilyen felszereltségű alaplapokat leginkább az ABIT MAX sorozatához tudnám hasonlítani, hiszen az ízléses designnal megáldott doboz kibontása után szinte karácsonyi ajándékeső hullik az ölünkbe. A 7VJL Deluxe

CHAITECH 7VJL.

Teszt	Eredmény
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	14234
3dMark2001 SE default	11527
PCMark2002 Free	
CPU:	6181
Memória:	3776
Hdd:	1227
Comanche 4 1024x768x32 bit	42,3 fps
Quake III Team Arena fast test	244 fps
Quake III Team Arena high quality	172 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,30 fps
Ár (nettó)	30500

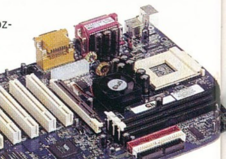
nem tévesztendő össze a sima 7VJL modellel, amely KT333-as lapkakészletre épül, az ebből adódó különbségeken kívül a két alaplap minden másban megegyezik. Egy AGP és hat PCI bővítőrés található rajta, és az ABIT KD7-hez hasonlóan itt is négy memóriafoglalatba illeszthetjük a PC2100/2700/3200 moduljainkat, összesen 4 GByte-ot. Integrált hangvezérlője hatcsatornás hangkeltésre is képes CMedia 8738-as, amely opcionálisan S/PDIF kimenettel is gazdálkodhat. ATA-133 RAID-re még opcionálisan sincs lehetőségünk, ugyanígy Serial ATA-ra sem. Az alaplapon található két USB 2.0 porton felül még négy van az egyik 5,25" meghajtó helyére szerelhető CBOX-on is.

Vegyük akkor számba a körítést is. Az alaplap színvilágához teljesen passzoló, sárga, kerek IDE kábelek mellett megkapjuk a már említett CBOX-ot is (4 USB 2.0 és audio kivezetések), valamint egy igazán érdekes designnal megáldott fejhallgatót, a Body Theatert. A szoftverkörítés is bőséges, a driver CD-n felül jár még a csomaghoz egy Value Pack 2002 névre hallgató gyűjtemény is, valamint egy kétlemezes Thiz Linux disztribúció is. Az MSI Fuzzy Logicjához hasonlóan a Chaintech is ad tuningoló szoftvert, az APOGEE Overclockingot.

Nagyon pozitív kép alakult ki bennem az alaplapról, azonban felszereltsége az ASUS A7V8X-el összehasonlítva kissé szegényesnek tűnhet, főleg az árát is figyelembe véve, hiszen plusz egy ezresért az ASUS jóval többet nyújt a pénzünkért (a kerek IDE kábeleket leszámítva).

CLUB 3D HX400-8X.

Teszt	Eredmény
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	14295
3dMark2001 SE default	11480
PCMark2002 Free	
CPU:	6204
Memória:	3821
Hdd:	1189
Comanche 4 1024x768x32 bit	41,4 fps
Quake III Team Arena fast test	242 fps
Quake III Team Arena high quality	167 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,34 fps
Ár (nettó)	19000



CLUB 3D HX400-8X. A leginkább videokártyáiról ismert Club 3D hozzánk eljuttatott KT400-as alaplapja valójában egy Albatron KX400-as volt, a clubos srácok mindössze a körítést és a dobozt cserélték le. Az alaplapon egy APG 8x-os, hat PCI és három memóriafoglalat kapott helyet, USB 2.0 portból pedig a többi versenyzőhöz hasonlóan hat darab áll rendelkezésünkre. A szokásos ATA-133-as IDE csatornákon felül azonban RAID vezérlő, illetve Serial ATA/150 támogatás nem került rá, integrált hang viszont van a hatcsatornás C-Media vezérlő szerepében. Az alaplap kialakítása korrekt, egyedül az ATX tápcsatlakozó lehetne jobb helyen; az a kellemetlenség pedig, hogy egy hosszabb VGA kártya használata esetén csak úgy tudjuk kivenni a memóriákat, ha előtte a videokártyát is eltávolítjuk, a legtöbb mai alaplap esetében előfordul. Természetesen az integrált 10/100 Mbps-os Ethernetvezérlő sem maradhatott le.

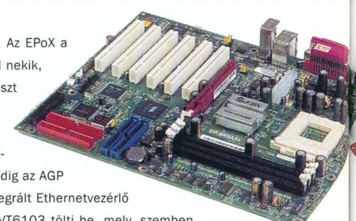


A BIOS-ban meglepően sok opciót találunk, és bár a processzor túlhajtására is biztosít lehetőséget, a rendszer 2200 MHz felett már be sem akart bootolni. A CPU túlhevülése ellen az OTP (Optimal Thermal Protection) nyújt hardveres védelmet, míg az alaplap meghibásodása, ill. rossz szerelés esetén akár szóban is kaphatunk tájékoztatást a hiba okáról.

A körítés nem túl gazdag, a közepes minőségű kézikönyv és az install CD mellett csak a szokásos kábeleket találjuk, apró figyelmesség viszont a Gigabyte/Albatron alaplapokhoz is mellékelt, öntapadós alaplapkép, melyet, pl. a ház belső falára ragasztva szereléskor könnyebben megtaláljuk a keresett helyet.

Mindent összevetve remek kis alaplap, az alap (tehát nem a BSR) MSI KT4 Ultrával és az Abit KD7-tel van egy kategóriában a tudása alapján, azonban az ára teszi igazán vonzóvá, hiszen ő volt a mezőny legolcsóbb darabja. Őszintén szólva kellemesen csalódtam az első nálam járt Club 3D alaplapban, és ha a cég egy kicsit jobban figyel majd a tálalásra, komoly tényezővé nőheti ki magát a piacon.

EPOX 8K9A2+.



EPOX 8K9A2+. A 8KHA+ óta megszokott hordtáskás csomagolás mélyén egy valódi tuningdeszka lapul. Az EPoX a „nagy nevek" közül utolsóként hozta ki KT400-as készletre épülő alaplapját, ami egyáltalán nem róható fel nekik, így legalább volt idejük pár utolsó simításra. Talán ennek is betudható, mindenesetre a 8K9A2+ volt a teszt egyik (ha nem a) legstabilabb és leggyorsabb alaplapja. A normál ATX méretű lap 3 DIMM foglalatába max. 3 GByte PC2100/2700/3200-as memóriát pakolhatunk, a kártyák számára pedig az AGP 8x-os foglalat mellé hat PCI rés is került. Az integrált Ethernetvezérlő szerepét itt egy szintén VIA gyártmányú Tahoe VT6103 tölti be, mely, szemben pl. az ASUS és az MSI modelleken helyet kapott Broadcommal, „csak" 100 Mbps sebességű. Az USB felületű eszközöket 4+2 USB 2.0-ás port szolgálja ki. A nálunk járt pluszos verzión a fentebb felsoroltakon kívül helyet kapott még egy Highpoint HPT-372 ATA-133 RAID vezérlő, valamint egy Silicon Image SiI3112a Serial ATA/150 vezérlő is.

Teszt	Eredmény
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	15012
3dMark2001 SE default	11984
PCMark2002 Free	
CPU:	6315
Memória:	4091
Hdd:	1248
Comanche 4 1024x768x32 bit	44,6 fps
Quake III Team Arena fast test	261 fps
Quake III Team Arena high quality	178 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,41 fps
Ár (nettó)	32000

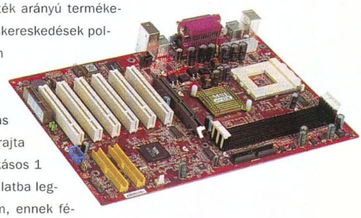
A dobozban a minden részletre kitérő kézikönyv mellett mindenhez találunk kábelt, továbbá a hatcsatornás hanghoz és az alaplapról lemaradt USB portok kihasználásához elengedhetetlen hátsó paneleket is.

Az alaplappal a teszt alatt mindössze egyetlen gondom akadt, éspedig, hogy állandóan késztetést éreztem arra, hogy sutyiban hazavigyem... Még a legagresszívebb memóriaidőzítéssel sem tudtam instabilitásra bírni (ebben persze lehet, hogy szerepe volt a Kingston ramnak is), és ez volt az egyedüli alaplap, amely képes volt 2,3 GHz-re húzott processzorral is életet lehelni a Windowsba. Ennél az alaplapnál találkoztam azonban először mérési anomáliával a PCMark2002 alatt,



tudniillik a program futása végén néha (úgy háromból egyszer) a ténylegesen elért HDD pontszám kétszeresét adta meg. Mivel a jelenség nem kapcsolható kizárólag az EPoX-hoz, és a legfrissebb BIOS fájlok és VIA Hyperion meghajtók sem segítettek, a PCMark2002 hibájára gyanakszom.
A 8K9A2+ tehát jól felszerelt, de felesleges sallangoktól mentes, nagyon gyors és betonstabil alaplap merész tuninglehetőségekkel kiegészítve. Ezek után én nagyon kíváncsi vagyok a nForce 2 alapú 8RDA+-ra...





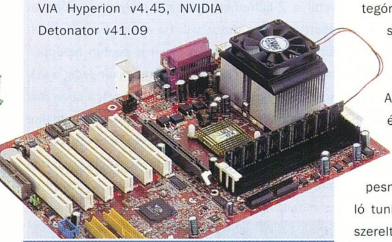
MSI KT4V. A világ egyik legnagyobb alaplapgyártója az utóbbi időben nagyon jó ár/érték arányú termékeket dobott piacra, így aztán nálunk is egyre többen keresnek MSI alaplapokat a kiskereskedések polcain. A tesztre kapott KT4V a KT4 Ultra „lecsupaszított" változata, ezen nem kapott helyet sem Gigabit LAN, sem Serial ATA, sem Bluetooth, sem RAID vezérlő; az alaplap egyedüli módosulata a KT4V-L, melyen egy 10/100 Mbps-os Ethernetvezérlő is található. A full extrás KT400-as alaplap neve KT4 Ultra-FISR, melyen aztán tényleg minden rajta van, alfától omegáig. Kanyarodjunk azonban vissza a KT4V-hez. A lap a szokásos 1 AGP 8x / 6 PCI slot mellet egy CNR réssel is fel van szerelve, a három memóriafoglalatba legfeljebb 3 GByte DDR266/333/400-as memóriát pakolhatunk. A RAID hiányáról már írtam, ennek fényében marad a szokásos ATA-133 IDE vezérlő. USB 2.0 portokból már szerencsére nincs hiány, az alaplap hátsó panelén négy kapott helyet, de ha ez nem lenne elég, még kettőt kivezethetünk a D-Bracket2 segítségével. A Realtek ALC650 hatcsatornás hangvezérlő az S-Bracketen keresztül akár S/PDIF jelet is képes kiküldeni külső erősítőkre.
Néhány szó az MSI szoftvereiről. A Live Update 2 több kisebb programot foglal magába (Live BIOS/VGA BIOS, Live Driver/VGA Driver, Live Utility), melyek automatikusan letöltik nekünk a legfrissebb BIOS fájlokat és drivereket. A Fuzzy Logic 4 a tuningolóknak jöhet jól, segít megtalálni az optimális vonalat a teljesítmény és a stabilitás között. A PC Alert III hardvermonitorozó segédprogram, figyeli a ventilátorok fordulatszámát, a feszültségeket, és ha valami hiba történik, azonnal jelez a felhasználónak.
Sajnos a teszt elején a lap produkált néhány azóta is rejtélyes fagyást, azonban a későbbiekben ezek elmaradtak, így a kezdeti instabilitás után már teljesen röccenésmentesen működött. Sebesség tekintetében az erős középmezőnyben foglal helyet, ára pedig kifejezetten barátságos, így költségekre érzékeny felhasználók is nyugodt szívvel választhatják.

MSI KT4V.

Teszt	Eredmény
3dMark2001 SE 640x480x16 bit	14589
3dMark2001 SE default	11538
PCMark2002 Free	
CPU:	6237
Memória:	3769
Hdd:	1418
Comanche 4 1024x768x32 bit	43,6 fps
Quake III Team Arena fast test	246 fps
Quake III Team Arena high quality	177 fps
Kribi Bench v1.1 "city"	2,34 fps
Ár (nettó)	22000

TESZTKONFIGURÁCIÓ

AMD Athlon XP 2700+, dobozos AMD hűtő, Kingston 512 MB PC3200 DDR, Maxtor D740X 40 GB 7200 rpm, ASUS V8420 videokártya, Enermax EG365AX-VE tápegység, VIA Hyperion v4.45, NVIDIA Detonator v41.09



PARTNEREINK VOLTAK

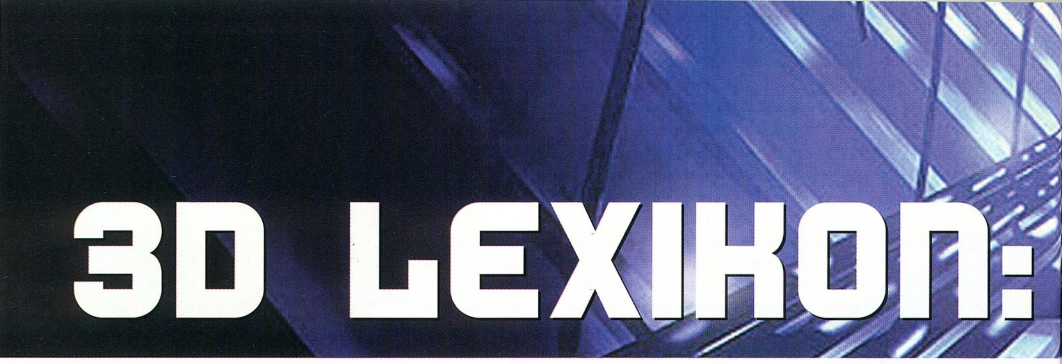
ABIT KD7-RAID, ASUS A7V8X Mycom Kft. (nagykereskedés) Tel.: 204-54-44 **EPoX 8K9A2+** Herta Számítástechnika Kft. • Tel.: 322-22-32 **MSI KT4V** Kelly-Tech Kft. • Tel.: 350-1246 **Chaintech 7VJL Deluxe APOGEE, Chaitech 7NJS ZENITH** Expert Computer Kft. • Tel.: 350-33-57 **Club 3D KX400-8x** Pulsar Kft. • Tel.: 219-03-95

AZ ELMARADHATATLAN ÉRTÉKELÉS... A teszt vége felé már kezdtem sejteni, hogy egyértelmű győztest nem fogok tudni hirdetni. Akinek csak stabil, extráktól mentes alaplapra van szüksége, annak ajánlom figyelmébe az újonc Club 3D KX-400-át és a már veteránnak számító MSI KT4V-jét. Kategóriáján belül mindkettő remek alaplap, viszont szolidabb felszereltséggel és az élmezőnytől néhány százalékkal elmaradó teljesítménnyel rendelkeznek.
A középmezőnybe tartozik az ABIT KD7-RAID és a Chaintech 7VJL Deluxe APOGEE (ennél szimpatikusabb nevet alaplap már nem is kaphatna). Mindkettő felszereltsége közepesnek mondható, az ABIT sebességével és kiváló tuningolhatóságával, míg a Chaintech jobb felszereltségével hívja fel magára a figyelmet. Árban egy szinten mozognak, így itt pusztán a szimpátia is döntő lehet, no meg a RAID iránti igényünk megléte, avagy éppen hiánya.

Aki a felső kategóriából akar választani, annak bizony alaposan mérlegelnie kell az igényeit. Ha a felszereltség és a jövőbiztosság az elsődleges szempont, akkor egyértelműen az ASUS A7V8X a nyerő, szolgáltatásainak garmadájához képest az ára is megfelelő.

Aki a stabilitást, a sebességet és a kiváló tuningolhatóságot helyezi előtérbe, nem bánja meg, ha az EPoX 8K9A2+-ba fekteti nehezen összekuporgatott pénzét. Az EPoX az utóbbi két évben jobbnál jobb alaplapokat dobott piacra, a lassan másfél éves 8KHA+ még mindig az egyik legjobb Socket A-s alaplap. A 8K9A2+ méltó utódjának tűnik.

A legmagasabb kategóriát a jelenlegi AMD-s alaplapok között minden kétséget kizáróan az nForce2 készletre épülő megoldások jelentik, melyek kimagasló sebességgel és kiváló felszereltséggel rendelkeznek; sajnos azonban az áruk jelenleg még nagyon magas.
Mindent számba véve a „GAMER Magazin ajánlja" címet az ASUS A7V8X-nek adományoznám a cikkben leírt pozitívumok miatt.
Eme alaplapok mindegyike időtálló befektetés, bármelyiket is választjuk. A KT400-as készlet ráncfelvarrott változatát, a KT400A-t heteken belül hivatalosan is be fogják jelenteni, azonban ez a korábbi híresztelésekkel ellentétben mégsem fog Dual-Channel memóriavezérlőt tartalmazni, és csak kisebb finomításokat végeznek rajta (pl. hivatalos DDR400 támogatás). Aztán pedig Athlon 64, Crush K8, Intel Canterwood és Prescott... ■ PAPABEAR



3D LEXIKON:

Napjaink új generációs 3D-s kártyáinak egyik fő újítása, hogy elviselhető mértékűre csökkentették az FSAA használatával járó teljesítményveszteséget. Ennek köszönhetően ma már végre érdemes is használni az antialiasingot – nem mindegy viszont, hogy milyet. Az egyes kártyákon különféle eljárások egész sora közül választhatunk, amelyek mind különböző kompromisszumot kínálnak a sebesség és a képminőség között. Ezek a különbségek nagymértékben függnek a kártya gyártójától is, így már a vásárláskor érdemes lehet külön figyelmet fordítani rájuk.

A 3D lexikon előző „kiadásában" már kitértünk az aliasing hibajelenségek okaira, és ismertettük a lehetséges megoldások egyik típusát, a textúrák filterelését. Hátra van viszont a másik fő terület, azaz a különböző antialiasing eljárások ismertetése.

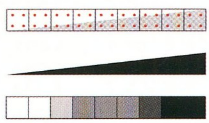
Ezek a grafikai hibák elsősorban a tárgyakat alkotó geometriai idomok, vagyis a poligonok megjelenítéséből származnak. Egyik fő fajtájuk a körvonalak cakkozottsága, a másik pedig a nagyon kis méretű tárgyak el-eltünedezéséből származó vibrálás, ami például vékony rudak, vezetékek ábrázolásakor tapasztalható. Mindkét esetet súlyosbítja a magas kontraszt, tehát a sötét és világos részek találkozása. A zavaró hatást egyébként a játékfejlesztők valamelyest csökkenthetik alacsony kontraszt (lágyabb átmenetek) alkalmazásával, de erre sok esetben nincs mód.

Az antialiasing legfontosabb célja lényegében az, hogy a 3D kártya az egyes pixelek kiszámításakor több információt gyűjtsön össze, és ezáltal kiküszöbölje ezeket a grafikai hibákat. A videokártya a jelenetet poligononként dolgozza fel, így a képpontok végső színét csak akkor lehet meghatározni, ha már a teljes jelenet kiszámításra került. Így az antialiasing által generált plusz információt átmenetileg el is kell tárolni; FSAA használatakor tehát nagyobb frame bufferre van szükség (ezért kell a sok memória a mai kártyákra). A renderelés közben ezt a kártya folyamatosan tölti fel adatokkal, és a végén az egyes minták színét átlagolva számítja ki a pixelek színeit.

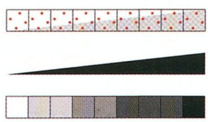
A chip azonban továbbra is csak különálló, végtelenül kicsi méretű pontokat vizsgálhat, azaz mintavételezhet - és nem a képpont által kitakart, kiterjedéssel rendelkező terület egészét. Az FSAA hatása tehát egyrészt a minták számától függ (minél több, annál jobb), másrészt pedig magától a mintavételezési eljárástól.

MINTAVÉTELEZÉSI MÓDSZEREK. Az antialiasing eredményeként a kártya ugyanúgy számítja ki adott képpont színét, mint a hagyományos renderelés esetén. Ehhez minden esetben több minta színét kombinálja össze a frame bufferből; viszont ezeknek a mintáknak a színét többféleképpen is meg lehet határozni.

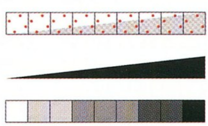
A legegyszerűbb módszer az, ha minden mintához elvégezzük az összes szükséges számítást; ezt nevezik Supersamplingnek (SS). Ez a legtöbb játékban a textúrázási műveleteket jelenti, illetve a DX8-as/9-es programok esetében már a pixel shaderek lefuttatását. Ezeket a számításokat a kártya csak úgy tudja elvégezni, hogy több órajelet áldoz a képpont renderelésére; annyiszor többet, mint ahány mintára szükség van. Ez igen költséges módszer, hiszen a kártya teljesítménye (a fill rate) így a töredékére csökken, ráadásul ezek a műveletek már amúgy is alkalmaznak némi antialiasingot, méghozzá a textúrák filterelésével. Ez tehát a supersampling alkalmazásának fő hátránya; cserébe ez a módszer sokat javít a textúrák képminőségén is.



1. Ordered Grid mintaelrendezés

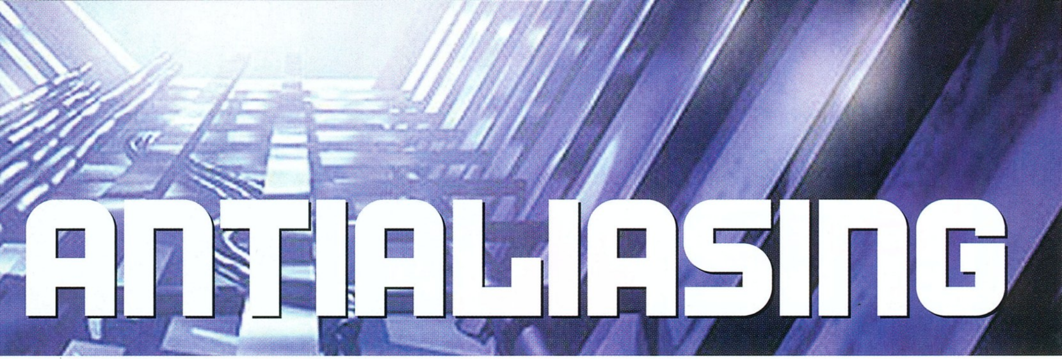


2. Rotated Grid mintaelrendezés

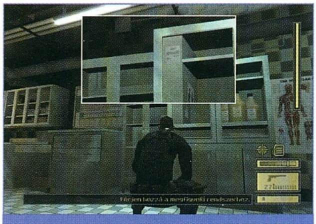


3. Sparse Sampling mintaelrendezés

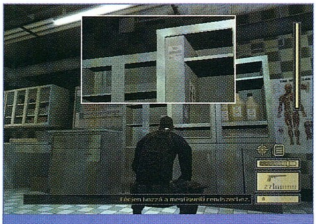
Az FSAA aktiválásával járó teljesítménycsökkenés mérséklésére született egy alternatív módszer is, a Multisampling (MS). Az eljárás arra épül, hogy a színek változása a poligonon belül nem olyan lényeges információ, mint két különálló poligon között – azaz a tárgyak körvonalainál. Ilyenkor tehát a kártya az egyes mintákhoz ugyanazt a színt rendeli, amit így csak egyszer kell kiszámítania, és csak azt figyeli, hogy a poligon látszik-e az adott mintavételezési ponton. Ehhez Z-tesztet kell végeznie, azaz összevetni a Z-bufferben található mélységi értéket az adott mintához tartozóval. Ha ennek a mintának az értéke a nagyobb, akkor ezen a ponton az éppen renderelt poligon látszik; ha nem, akkor pedig a már korábban kiszámított poligon, amelynek a színe már a frame bufferben található. Az egyes képpontokhoz tehát a külső memóriában végül továbbra is többféle érték is tartozhat majd; a multisampling használatával azonban a rendereléskor csak egyet kell kiszámítani. Ez a gyakorlatban nagyon komoly előny, ugyanis a Z-teszt elvégzéséhez igen kevés áramkörre van szükség – így ezekből érdemes többet rendelni minden pixel pipeline-hoz. A GeForce3/4 kártyák négy ilyen egységgel rendelkeznek, a Radeon 9500/9700-asok pedig hattal. Ez azt eredményezi, hogy a 4/6 mintás multisampling FSAA használatakor a chipek fill rate-je elméletileg nem csökken. Más tényezők azonban hatással lehetnek a kártya gyakorlati teljesítményére, a plusz adatok kiírása például növelni fogja a memória sávszélesség-igényt.



ANTIALIASING



ANTIALIASING BEKAPCSOLVA (4x – GF4TI4600)

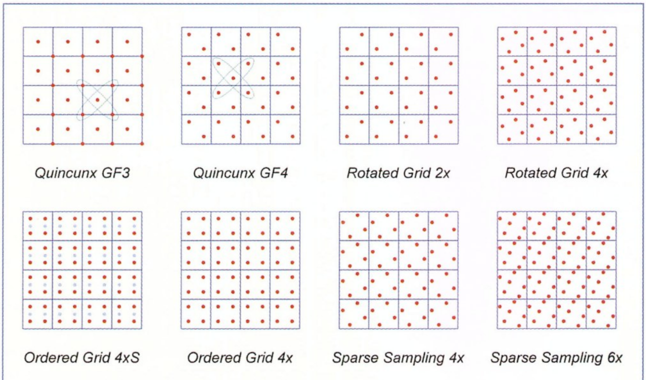


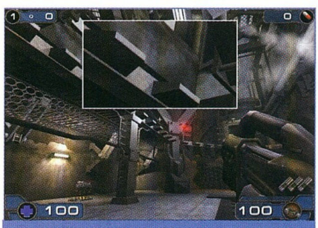
ANTIALIASING KIKAPCSOLVA

Fontos hátránya a multisamplingnek, hogy a textúrák által okozott képhibákat nem tudja orvosolni. Ezek között pedig akad egy, amelyiken a textúrafilterelés sem segít, méghozzá az alpha-teszt használata. Ez a módszer lényegében egyfajta kivágást jelent, ahol a textúrában tárolt információ alapján a kártya a poligon bizonyos részeit átlátszónak tekinti. Általában drótkerítések, falevelek, fűszálak és egyéb apró részletek ábrázolására szokták használni, amelyek egyébként túl sok poligont igényelnének. Mivel a multisampling ezt az eljárást nem kezeli le, ezért ezeket a belső éleket nem simítja le; legalábbis egyelőre, mivel az alpha-teszt egységeket elvileg ugyanúgy meg lehet többszörözni, mint a Z-tesztelőket.

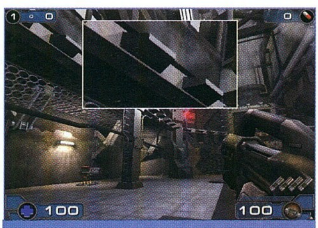
Ez a két módszer egyébként Direct3D alatt kombinálható is: a GeForce kártyákon elérhető a 4xS FSAA mód, ami a 2x supersampling és a 2x multisampling (tehát egy képponthoz 2 színminta és 4 Z-minta tartozik) együttes használatával teremt kompromisszumot a képminőség és a teljesítménycsökkenés között. A hírek szerint a GeForce FX-en ez kibővül majd a 6xS és a 8xS eljárásokkal is; viszont ezek esetében az SS-MS megoszlás nem ismert.

MINTAELRENDEZÉS. Mivel az antialiasing során az eddigi egy helyett még mindig csak legfeljebb 4-6 mintavételezési pont áll rendelkezésre, ezért egyáltalán nem mindegy, hogy ezek pontosan hogyan helyezkednek el. A napjainkban használt elrendezések (mintavételezési maszknak is nevezik) általában szoftveres és hardveres megvalósításukban is eltérnek, és az is elmondható, hogy a bonyolultabb mód-





ANTIALIASING BEKAPCSOLVA (4x – GF4TI4600)



ANTIALIASING KIKAPCSOLVA

> **FAA**
>
> A Matrox Parhelia antialiasing eljárása valamelyest különbözik az itt tárgyalt módszerektől. Bár lényegében Ordered Grid Multisamplinget használ, van azonban egy igen fontos eltérés az ATi és az Nvidia megoldásaitól; a Parhelia ugyanis csak a poligonok éleinél alkalmaz FSAA-t. Ez az eljárás előnye és hátránya is egyben, ugyanis az élérzékelő algoritmus hatékonysága közvetlenül befolyásolja a képminőséget. Ez pedig sajnos elmarad a tökéletestől, így hiába gyors a kép csak kb. 5-10%-ára alkalmazott FSAA, és ezek az élek hiába szépek a 16x mintavételezésnek köszönhetően a Parhelia ugyanis rengeteg élt nem vesz észre, és ezeket nem tudja elsimítani sem.



szerek több áramkört és kifinomultabb drivertámogatást igényelnek.

A supersampling és a multisampling közötti különbségnek itt nincs komoly jelentősége, elegendő a poligonokat határoló élek antialiasingjának szempontjait figyelembe venni az elrendezések értékelésekor. Ebből a szempontból pedig a végeredmény tulajdonképpen azt mutatja meg, hogy az éppen kiszámolt poligon hány százalékban fedi le az adott képpontot. A lehetséges értékeket pedig természetesen a minták száma határozza meg, például 4x FSAA esetén összesen 4-féle érték lehetséges. Továbbá a minták száma azt is meghatározza, hogy a kitakart és a ki nem takart képpontok között legfeljebb 4 átmenet jeleníthető meg.

A mintaelrendezések vizsgálatakor tehát elsősorban azt kell megvizsgálni, hogy milyen pontos információkat szolgáltat az egyes képpontok lefedettségéről.

ORDERED GRID. A rendezett rácsos mintaelrendezés (Ordered Grid, OG) lényegében szabályos négyzethálót jelent; a képponthoz tartozó minták ennek a rácsnak a négyszögeiben, azok középpontjában helyezkednek el. Ha a minták száma nem négyzetszám (tehát nem 4x, 9x), akkor ez a rács értelemszerűen nem egyenlő oldalarányú, hanem függőlegesen vagy vízszintesen torzított (tehát pl. 2x vagy 6x FSAA esetén). Az elrendezés komoly hátránya, hogy viszonylag rossz hatékonyságú az alacsony lejtésű élek észlelésében.

Az Nvidia kártyái 4x FSAA használata esetén Ordered Grid elrendezéssel dolgoznak, de legjobb tudomásunk szerint a PowerVR, az S3 és a Trident chipek is ezt a módszert alkalmazzák.

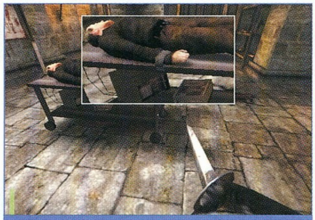
ROTATED GRID. Az elforgatott rácsos mintaelrendezés a rendezett változat továbbfejlesztésének tekinthető; az egyes képpontokhoz tartozó mintákat „elforgatják" a képpont középpontja körül egy bizonyos szöggel. Ennek optimális értéke szakmai titoknak számít, mindenesetre 45 fok körüli elforgatással lehet a legjobb képminőséget produkálni.

A gamer kártyák között először a 3dfx Voodoo5 alkalmazta a Rotated Grid elrendezést, valamint az újabb driverekkel már a GF3/4 is ezt a módszert alkalmazza 2x FSAA beállítása esetén. Utóbbi egyébként lényegében trükk, mivel valójában az Ordered Grid elrendezést használják, de a két átellenes mintavételezési pont alkalmazásával – ami pontosan 45 fokos elforgatásnak felel meg.

QUINCUNX. Az Nvidia által kifejlesztett eljárás lényegében a 2 mintás Rotated Grid elrendezés továbbfejlesztése. A mintavételezési pontokat eltolják, és a képpont színének kiszámításakor a szomszédos pixelek 1-1 mintáját is felhasználják. Így az algoritmus technikailag 5 mintát használ – ugyanakkor a



ANTIALIASING BEKAPCSOLVA (4x – GF4TI4600)



ANTIALIASING KIKAPCSOLVA

képpontok közötti határok átlépése miatt a végső kép kis mértékben el fog mosódni. A Quincunx és a 2x RG eljárások közötti rangsor leginkább személyes preferencia kérdése; bár a régebbi GF-ek 2x OG FSAA-jánál szerintünk mindenképpen jobb.

SPARSE SAMPLING. Ez az elrendezés a legérdekesebb: a képpont négyszög alakú területét annyi oszlopra és sorra kell bontani, amennyi a minták száma. Ezután a kártya minden sorból és oszlopból csak egy mintát vesz, azaz „ritka" mintavételezést végez. Az előbbiekből az következik, hogy nem csak egyféle ilyen elrendezés létezik; két minta esetében 2, négyében már 4*3*2=24 kombináció lehetséges. Matematikailag is levezethető, de ezt most inkább kihagynánk, így csak a mellékelt ábrákra alapozzuk azt a következtetést, hogy a Sparse Sampling használatával sokkal szebb antialiasing valósítható meg. Az egyenletesebb elrendezésnek köszönhetően az eljárás hatékonysága gyakorlatilag független az él meredekségétől, így egyértelműen jobb eredményeket ad, mint az Ordered Grid elrendezés.

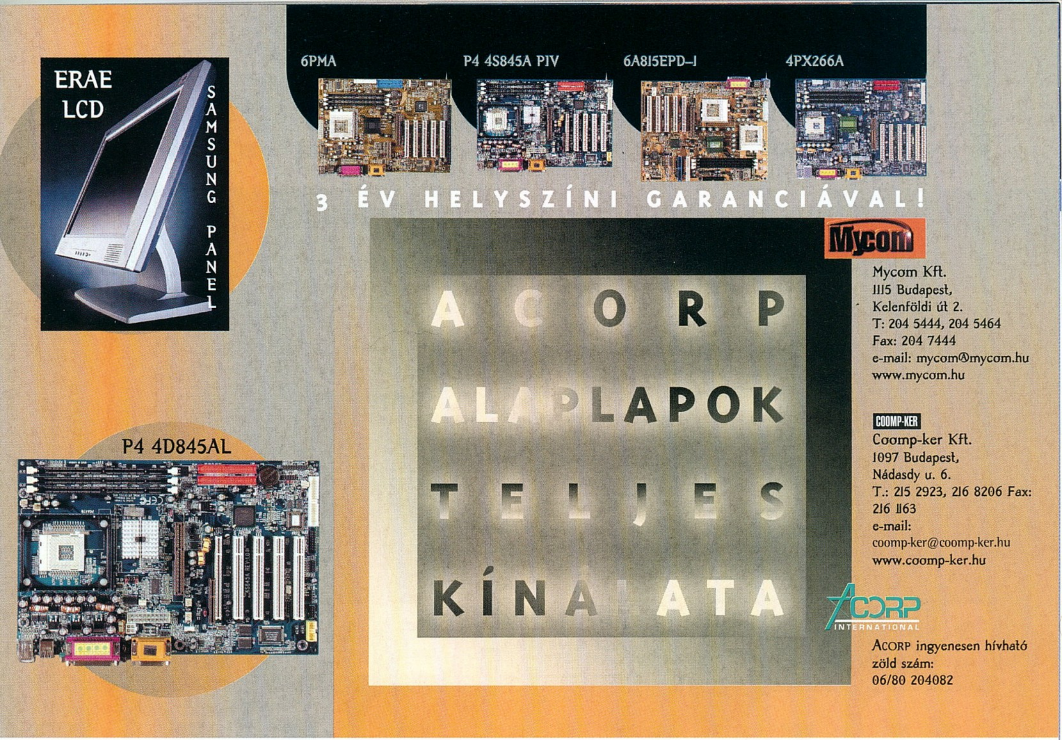
Jelenleg az egyetlen Sparse Samplinget használó chip az ATi R300, amelynek különféle variációit a Radeon 9700-as és 9500-as kártyákon használják. Az ATi sok részletet titokban tart a konkrét megvalósításról, az azonban biztosnak látszik, hogy a chip minden pixelre képes többféle mintaelrendezés között választani, és ez az algoritmus szabadon programozható is.

Érdekességképpen hozzátenném még, hogy 4x FSAA esetén az ATi-féle Sparse Sampling és a 3dfx-féle Rotated Grid elrendezések igen hasonlók - akárcsak a használatukkal elérhető képminőség.

TÖMÖRÍTÉS. Multisampling FSAA használatakor az egyes minták színe megegyezik; így ezeket igen könnyen lehet tömöríteni azáltal, hogy a kártya ezt az értéket csak egyszer írja ki a külső memóriában található frame bufferbe. 4x FSAA esetén az elérhető legjobb tömörítés tehát 4 az 1-hez, ez azonban nem minden esetben érhető el, hiszen a poligonok éleinél a kitakarás nem 100%-os. Ettől függetlenül a gyakorlatban a memória-sávszélesség használata jelentősen, akár az egyharmadára is csökkenthető. Ez pedig azért nagyon fontos, mert a multisampling használatakor a fill rate nem csökken, így a kártya teljesítményét többnyire a rendelkezésre álló memória-sávszélesség fogja meghatározni; ha pedig ebből kevesebbre van szükség, akkor a sebesség csökkenése is kisebb lesz.

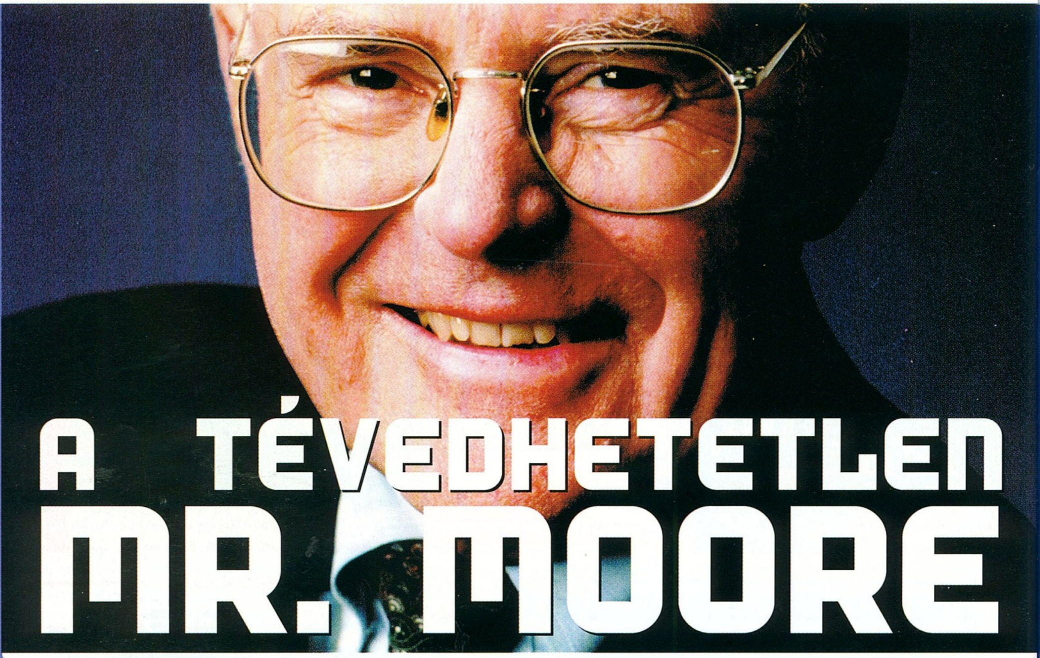
GAMMA KORREKCIÓ. Említettük már, hogy az FSAA alkalmazásakor az éleken a kitakart és a le nem fedett részek között folyamatos színátmenet jön létre, ami elsősorban a mintaelrendezéstől függ. Ennek az átmenetnek a minőségét lehet tovább javítani gamma korrekció használatával, ami lényegében a számításokhoz ideális lineáris (egyenletes) átmenetet igazítja az emberi szem változó érzékenységéhez jobban illő logaritmikus átmenetre. A konkrét tudományos háttér ismertetésétől eltekintenénk, mindenesetre gyakorlati tapasztalataink ezt teljes mértékben alátámasztják. A ma kapható videokártyák közül egyedül az ATi Radeon 9xxx sorozat alkalmaz gamma korrekciót; bár a hírek szerint a hamarosan érkező GeForce FX is képes lesz erre.

A fenti tulajdonságok vizsgálatával az egyes videokártyák közötti sorrend igen könnyen kialakítható. Jelenleg az elérhető legoptimálisabb eljárás tehát továbbra is az új ATi kártyák által kínált Sparse samplinget használó MSAA; ez nyújtja a legjobb élsimítást a lehető legkisebb teljesítménycsökkenés mellett. Az egyetlen hátránya a már említett alpha-tesztes textúrák kezelésének hiánya, ezt azonban kedvező tulajdonságai szerintünk bőségesen ellensúlyozzák. Ismételten el kell marasztalnunk az Nvidiát is, mivel az új generációs GeForce FX nem hozott újdonságot, és továbbra is csak gyengébb élsimítást nyújtó Ordered Grid eljárásokat kínál. Feltételezzük, hogy a következő chipnél (NV35) orvosolni fogják ezt a hibát, és a Z-teszt egységek számát is növelni fogják majd. Más kérdés, hogy milyen további fejlesztésekre számíthatunk még ezen a területen; valahogy az az érzésünk, hogy akadnak még kiaknázatlan lehetőségek. ■ LY



JELENSZÁMUNK HIRDETŐI





A TÉVEDHETETLEN MR. MOORE

„Régi álmunk teljesül azáltal, hogy olyan technológiai rovatot bocsáthatunk útjára, amely a kissé behatárolt PC-s univerzum határain túlmerészkedve a szélesebb értelemben vett tudományos élet újdonságaival kívánja megismertetni a Tisztelt Olvasóközönséget“ – szinte hihetetlen, de e sorokat még 2001 januárjában, immáron 2 esztendeje vetettük papírra. Az akkori számban többek között a StreetBeam technológiáról, az IBM által kifejlesztett szemvezérelt kurzorról, az SDR-3X-ről (a Sony Aibo robotjának megfelelőjéről), az elektronikus papír alternatív felhasználási módjairól, a sebészetben használatos nanoManipulatorról, dr. Lene Hau korszakalkotó tudományos áttöréséről, a fény „megállításáról“, „nyomtatással“ előállított komputerekről, és a William Gibson regényei ihlette utópista mini-államról, SeaLandről esett szó. 2002 januárjában már arról számolhattunk be, hogy „több mint 60, a közel- és távolabbi jövő történéseit valószínűleg nagyban befolyásoló áttörésről adtunk hírt.“ Az egyéves évfordulót a mikroprocesszor 30 éves múltjáról, a számítógépek térbeli „látásáról és hallásáról“, valamint az önkonfiguráló komputerekről szóló írásokkal ünnepeltük. Most, a 2003-as esztendő elején, témák tekintetében jócskán túllépve a 100-as számot (és lassan a 200-ik közelébe érve) tudományos/technológiai rovatunk, a „Homok a gépezetben“ 24. része megjelenésének lehetünk tanúi. Miután az elmúlt számban a jövőkutatásban leginkább elterjedt intuitív lineáris nézőpont és a viszonylag új keletű történelmi exponenciális nézőpont mulatságos epizódoktól sem mentes küzdelmébe nyerhettünk pillanatnyi betekintést, ezúttal némileg gyakorlatiasabb megközelítéshez folyamodva, az IT-iparban alkalmazott chiptechnológia múltjából és jelenéből próbálunk az elkövetkezendőkre következtetni – remélhetőleg továbbra is azon a színvonalon, amelyet - immár 2 éves múltra visszatekintő munkásságunk nyomán - az információtechnológiai áttörések iránt érdeklődő olvasóink joggal várnak el.

„Laboratóriumunkban immár egymilliárd tranzisztoros mikroprocesszorok állnak fejlesztés alatt. Mindennek semmi köze a varázslathoz, és köszönjük szépen, meglehetősen jól haladunk.“

Paul Otellini, az Intel elnöke és ügyvezető igazgatója, IDF 2002

1993-2002-2010 ÉVTIZEDES TÁVLATOK

1993-at írunk. Az Intel nemrégiben bocsátotta útjára új processzorsorozatának első tagját. Ez a mindösszesen 3,21 millió tranzisztort tartalmazó elődjétől, a 486-ostól gyökeresen eltérő architektúrára épülő, Pentium névre hallgató CPU 66 MHz-es működési frekvenciával startol, ami meglehetősen kevésnek tűnik annak fényében, hogy a vetélytárs AMD ekkor már az 5x86-osok 100 és 133 MHz-es változatainak invázióját készíti elő. És akkor még nem is szóltunk a kor leggyorsabb processzoráról, a RISC-alapú Digital Alpháról, amely nem egészen egy évvel korábban - az IT iparág nem kis megdöbbenésére - 200 MHz-en (!) debütál, teljesítménye pedig többszörösen felülmúlja a Pentiumét... Sőt, a DEC mérnökeinek állítólag már az 500 MHz-es verzió is rendelkezésére áll, ám a vállalat vezetése szerint a felhasználók még évekig nem igénylik az ilyen extrém órajeleket.



2002 utolsó negyedévében járunk. Napjaink leggyorsabb x86-os processzora a 3,06 GHz-es Pentium 4 nem kevesebb, mint 55 millió tranzisztort tartalmaz, és a benchmarkokban méltó vetélytársa akár a krémek krémjéhez tartozó RISC CPU-knak (Alpha, Power 4) is. Csak szuperlatívuszokban beszélhetünk a hasonlóképp erőteljes AMD XP 2800+ CPU-ról is, sőt, a Cyrixot felvásárló VIA C3 processzora is az 1 GHz-es sebességhatárt ostromolja. Eközben az Intel és a HP által közösen kifejlesztett, az explicit parallelizmus előnyeit hasznosító EPIC architektúra legfrissebb inkarnációja, az 500 millió (!) tranzisztoros Itanium-2 (McKinley) CPU működési frekvenciája is eléri, sőt meg is haladja az 1000 MHz-et. Az Alpha 9 hosszú év alatt 200 MHz-ről mindössze 1,25 GHz-re gyorsult, a leggyorsabb processzor címéért folytatott versenyben pedig a McKinley, az időközben 1,4 GHz-re gyorsuló IBM Power 4, sőt, a Pentium 4 is beéri.

2010 - újabb 9 hosszú esztendő telik el. Az átlagos asztali PC-kben található processzorok sebessége a legkonzervatívabb becslések szerint is eléri 15 GHz-et, az optimista előrejelzések szerint viszont erre az időpontra már a 20-30 GHz-es CPU-k tömeges elterjedése sem elképzelhetetlen. Ezek a "szörnyetegek" 0,045 mikronosnál is fejlettebb gyártástechnológiával készülnek, és legalább egymilliárd tranzisztort tartalmaznak. A sokadik generációs Itanium processzor eközben a vállalati számítástechnika területén már lényegesen nagyobb teljesítményű, és összehasonlíthatatlanul olcsóbb alternatívát képvisel a kései RISC CPU-kkal szemben. Nincs többé Alpha, nincs többé PA-RISC, nincs többé MIPS, gyártóik (HP, SGI stb.) mind-mind az Intel új architektúrájára álltak át, az egykor volt dicsőséges RISC világ utolsó hírmondói az IBM Power X. és talán a SUN UltraSparc valamelyik távoli leszármazottja.

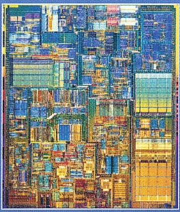


Mindez az Intel asztali PC-kbe szánt processzorainak példáján át szemléltetve, táblázatba foglalva a következőképpen fest (a 2010-es évnél előtérben a konzervatív, zárójelben az optimista becslés):

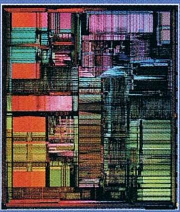
Év	Működési frekvencia (MHz)	Működési frekvencia (GHz)	Tranzisztorok száma (millió)
1993	66	0,66	3,21
2002	3060	3,06	55
2010	15 000 (30 000)	15 (30)	1000 (+)

'A DUPLÁZÓDÁS LE FOG LASSULNI'

A táblázat adatait tanulmányozva igazán érdekes következtetésekre juthatunk: a processzorok működési frekvenciája 1993 és 2002 között 47-szeresére növekedett, míg a 2002 és 2010 közötti időszakra feltételezett növekedés a konzervatív forgatókönyvek szerint kevesebb, mint 5-szörös (sőt, még az optimisták is 10-szeresnél kisebb előrehaladással számolnak). A növekedés üteme tehát lelassulni látszik, ez pedig gyökeres ellentétben áll azzal a Moore-törvényben megfogalmazott, évtizedek óta érvényes állítással, miszerint a mikroprocesszorok teljesítménye 18 hónaponként megduplázódik, és ezalatt tranzisztorszámuk is kétszeresére növekszik. Lássuk hát, hogyan is vélekedik erről az ellentmondásról maga Gordon Moore, az Intel legendás alapítója, az információtechnológia egyik legismertebb (és legelismertebb) prófétája.



Mr. Moore nemrégiben vehette át az Egyesült Államok legrangosabb civil kitüntetését, a hangzatos névre hallgató Presidential Medal of Freedomot. Az ennek kapcsán a Fehér Házban elmondott beszédében kijelentette, hogy "a duplázódás le fog lassulni. Nem hagyhatjuk figyelmen kívül azt a korlátozó körülményt, hogy az anyagok atomokból épülnek fel." Véleménye szerint a fejlesztők néhány éven belül, úgy nagyjából valamikor a 30 nanométeres (0,03 mikronos) gyártástechnológiára való átállás környékén "falba" ütköznek majd, márpedig akkor a jelenleg legígéretesebbnek tűnő nanotechnológiai kutatások még nem lesznek olyan stádiumban, hogy új irányt jelölhessenek ki a chipgyártók számára.



Másfelől azonban lehetséges, hogy Mr. Moore minden tapasztalata ellenére is alábecsülte a további fejlődés lehetőségeit, hiszen ahogy azt maga is elismerte: "még emlékszem azokra az időkre, amikor azt gondoltuk, hogy az optikai litográfia korlátjai miatt nem léphetjük túl az 1000 nanométeres (1 mikronos) határt." Ezzel szemben 2002 folyamán az Intel ugyebár sikerrel hajtotta végre a 180 nanométeresről 130 nanométeres (0,13 mikronos) gyártástechnológiára való átállást, 2003-ban pedig már a Pentium 4-esek 90 nanométeres eljárással készülő nemzedéke (Prescott) kezdi meg világhódító útját.

Mindezek fényében aztán Mr. Moore is tovább árnyalta álláspontját, és végül is arra a konklúzióra jutott, hogy "habár a soron következő akadály jóval nagyobb kihívás elé állít minket, mint a korábbiak, mégis biztos vagyok benne, hogy a fejlesztők megtalálják a módját, hogy csakhamar a kezünkbe vehessük azokat a sokat emlegetett "többmilliárd tranzisztoros játékszereket".

Immár semmi kétség tehát, 2010-ben az otthoni felhasználók PC-iben valóban 15+ GHz-es processzorok dübörögnek majd (és zabálnak egy kisebb városnak elegendő áramot, hacsak időközben nem sikerül a teljesítmény és a fogyasztás közötti észszerű kompromisszumot találni). Apropó, PC, Mr. Moore a múltban e téren is alaposan melléfogott: "Ha megkérdeztek volna a 80-as években, hogy van-e PC-m, nemmel válaszoltam volna. Igazság szerint nem jósoltam túl nagy jövőt neki... Úgy gondoltam, hogy az automobilok jóval nagyobb piacot jelentenek majd a mikroprocesszoraink számára." – mondotta az időközben több százmillió, PC-hez szánt x86-os CPU-t eladó cég alapítója, aki bizony csak a 80-as évek legvégén vásárolta meg élete legelső személyi számítógépét.

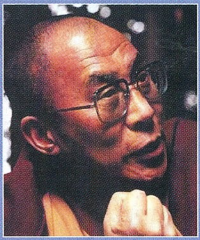
MORZSA KUTYA ÚJ NYAKÖRVE



A japán játékgyártó Takara nemrégiben olyan terméket dobott piacra, amely ígéretei szerint forradalmasíthatja a kutyák és gazdáik közötti kommunikációt – legalábbis az egyik irányban. A "Bowlingual" (magyarra talán "Vau-vau Nyelvi Határozóként" fordítható) névvel ellátott eszköz nem kevesebbet ígér, mint hogy "érzékeli a kutyák érzéseit, köztük a boldogságot, a frusztrációt és a szomorúságot, és képes a kapcsolódó kifejezések vizuális megjelenítésére. A "Bowlingual" arra is felhasználható, hogy a gazdi távollétében akár napokon keresztül is rögzítse a kutya hangulatváltozásait."

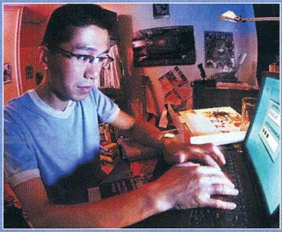
Az ezt lehetővé tevő technikai háttér nem mondható különösebben bonyolultnak: mindössze egy különleges, mikrofont és vezeték nélküli hálózati chipet is tartalmazó nyakörvből, egy PC-hez kapcsolt központi egységből és persze a vezérléshez szükséges szoftverből áll. A program kiterjedt "vakkantási adatbázissal" rendelkezik, amelynek hangmintáit aztán összehasonlíthatja a kutya által kibocsátott hangokkal. A "Bowlingual" nagyjából 100 amerikai dollárnak megfelelő összegért vásárolható meg – sajnos egyelőre csak a japán boltokban, pedig sokat adnék érte, ha egy némileg alternatív felhasználási mód keretében végre megtudhatnám, hogy tulajdonképpen mit is akart mondani a "Kelly hőseiben" a Donald Sutherland által megszemélyesített Csodabogár azzal a legendás vau-vauzással...

KÍNAI KORMÁNY VS. DALAI LÁMA



A Tibetet évtizedek óta megszállva tartó Kína, és az ország függetlenségéért (békés eszközökkel) harcoló Dalai Láma közötti médiaháborúság immár a cybertérre is kiterjed –különösen érdekes fejezettel gazdagítva az információtechnológia történetét.

Jigme Tsering az indiai Dharmsalában működő Tibeti Komputerközpont igazgatója nemrégiben arról számolt be, hogy kínai hackerek speciális vírust hoztak létre a célból, hogy behatoljon az emigránsok által üzemeltetett hálózatba, és onnan adatokat lopjon el.



A támadást észlelő Tsering szerint a vírus rajtuk kívül hat további, Tibet függetlenségét zászlajára tűző aktivista csoportot is célba vett. Az élősdi állítólag egy e-mail csatolt állományaként, feladóként Tsering saját irodáját megjelölve érkezett. Miután információkat gyűjtött a központok merevlemezeiről, hat kínai címre (amelyek között egyetemek és kormányzati szervek is megtalálhatók voltak) "postázta vissza" magát.



Az igazgató állítása szerint a kínai hackerek augusztus és szeptember között többször is megismételték a támadást, amelynek professzionális tervezését és kivitelezését jelzi, hogy mindössze kétszer sikerült észlelni, és biztonsággal elhárítani.

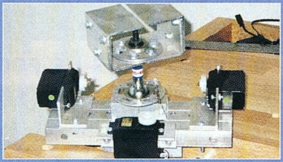


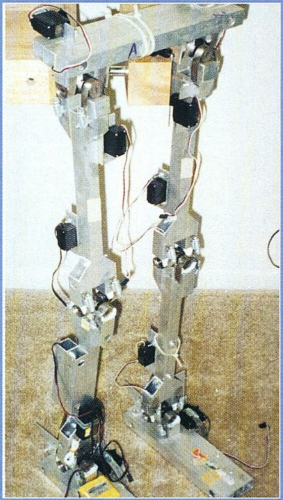
A kínai külügyminisztérium sajtóosztálya a történtek nyilvánosságra kerülését követően mindennemű hivatalos állásfoglalástól elzárkózott, és csak egy magát megnevezni nem kívánó hivatalnok útján igyekezett cáfolni érintettségét. A névtelen illetékes szerint kormányának nem volt tudomása a tibeti buddhista vezető elleni rendhagyó akcióról, mindazonáltal "a kínai kormány mindig is ellenezte a hackerek tevékenységét."

ÉPÍTSÜNK ANDROIDOT!



Az Új Mexikó-i illetőségű Patrick M. Rael nem kisebb fába vágta a fejszéjét, minthogy komputervezérelt, életnagyságú „android fejet" építsen – mindezt ráadásul kiskereskedelmi forgalomban is elérhető alkatrészekből, alig 600 dolláros költséggel. Patrick sikerrel járt - ennek fényes bizonyítékául szolgál az a weboldal is (http://howtoandroid.com), ahol lépésről-lépésre ismerteti az összeszerelés menetét. Az általa kreált android fej szemeihez két színes videokamerát használt fel, amelyek a jelfolyamot egy PC-n futó, képfeldolgozásra alkalmas Java applikációnak továbbítják. A berendezés mobil komponenseit 6 szervomotor hajtja meg, amelyek képesek a fej, a szemek és az azokat óvó védőlemezek mozgatására. A szervomotorokat a videokamerákhoz hasonlóan szintén egy Java alkalmazás vezérli. Jómagam ezúton szeretném bátorítani minden vállalkozó kedvű olvasónkat, hogy kövesse az amerikai fiatalember példáját: amennyiben valaki megépítené az android fej pontos mását, esetleg egy hasonlóan innovatív ötlettel (és megvalósítással) állna elő, úgy bizton számíthat arra, hogy arról hírt adunk lapunk oldalain.





Mint azt az afganisztáni szovjet intervenció kudarca, majd az amerikaiak csak részleges sikerei bebizonyították, egyes hadszínterek sajátos viszonyai a megszokottól igencsak eltérő felderítési módszereket igényelhetnek. Többek között eme igények kielégítésére született meg az UAV, vagyis az Unmanned Aerial Vehicle (kezelőszemélyzet nélküli légi jármű) koncepciója is, amely napjainkra számos, immár rutinszerűen alkalmazott különleges repülőgéptípus kifejlesztését eredményezte. Nem utolsósorban a médiának köszönhetően ezek közül is megkülönböztetett figyelmet kaptak azok a Predator egységek, amelyeket felderítési feladatokon túl sikerrel használtak fel földi célok megsemmisítésére is (elég csak arra a nemrégiben, Jemenben végrehajtott akcióra gondolnunk, amelyben egy Ragadozó levegő-föld rakétákkal semmisített meg egy állítólag terroristákat szállító gépkocsit). Talán kevésbé áll a figyelem középpontjában, de hasonlóképp hasznos szerepet tölt be a Global Hawk, amely az általa rögzített adatokat műholdak segítségével továbbítja a kívánt pozícióba, legyen az akár a parancsnokság, a frontvonal, vagy valamelyik járőröző repülőgép.

„A kezelőszemélyzet nélküli légi járművek jelentős értékkel bírnak számunkra" – mondta Bob Stephan, a légierő ezredese, nem mellesleg a Washingtoni Nemzetvédelmi Egyetemen működő Stratégiai Tanulmányok Intézetének szakértője. "Ily módon nem kell emberi életeket kockáztatnunk a felderítő küldetésekben."

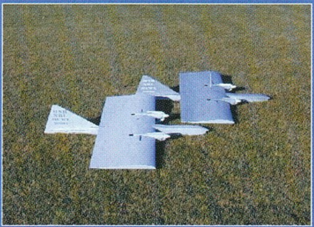
Az adatgyűjtés hatékonyságának növelése végett az UAV-ok rejtett, földi telepítésű szenzorokkal is képesek kommunikálni: ezek az eszközök elengedhetetlenül szükségesek ahhoz, hogy a XX. századi tömeghadseregeket a jelenkor kihívásainak jobban megfelelő, alacsonyabb létszámú, mozgékonyabb erővé lehessen átalakítani. "Az UAV-ok segítségével érzékelők összefüggő hálózatát alakíthatjuk ki." – avatott be a részletekbe Renata Price, az amerikai hadsereg virginiai ellátó központjában működő kutatócsoport egyik vezetője.

A földi telepítésű szenzorok színek és hangok érzékelésére, sőt bizonyos vegyi komponensek kimutatására is alkalmasak. "A szenzorok egy részét egyszerűen "szétszórjuk" az adott területen. Másokat a kezelőszemélyzet nélküli földi vagy légi járművekre telepítünk." – tette hozzá Price.

Ilyesfajta érzékelőkkel van felszerelve az az új, hordozható UAV is, amely akár egy katona hátizsákjában is elfér. A Dragon Eye (vagyis Sárkányszem) névre hallgató miniatürizált repülőgép figyelemre méltó felszereltsége (videokamerák, GPS a hatékony tájékozódás és a kezelő irányában történő biztonságos kommunikáció végett) alig nyom több bet 2 kilogrammnál. Hála egyszerű felépítésének (a Dragon Eye mindössze öt nagyobb szerkezeti egységből áll) összeszerelése rendkívül gyorsan végrehajtható, így a kb. 45 mérföldes végsebességre képes, újratölthető akkumulátorokról működő Sárkányszem akár perceken belül is a levegőbe emelkedhet, ahonnan aztán valós idejű videófolyamot továbbít a kezelőkonzol monitorjára. Jelenleg már mintegy 40 Dragon Eye teljesít szolgálatot, sőt, a sikeres teszteket követően 2002 végén sorozatgyártásuk is megindult – a hírek szerint az előállítási költség a darabonkénti 5000 dollárt sem éri el. Ez az összeg még akkor sem tűnik túlságosan soknak, ha hozzávesszük, hogy egy irányítóberendezés ára megközelíti a 10000 dollárt.

A Sárkányszem csak az első a sorban azok közül az UAV-ok közül, amelyeket akár egyetlen katona is képes irányítani. Máris fejlesztés alatt állnak a Dragon Eye utódjai, amelyek nemcsak a függőleges le- és felszállás lehetőségével lesznek ellátva, hanem a teljesen önálló működésre is fel lesznek készítve.







„Ezekre a járművekre leginkább egyfajta szabadon újratelepíthető szenzorokként érdemes gondolni." – mondta Sam Wilson, az új generációs UAV-ok kifejlesztését célzó project vezetője. "A beépített légcsavarok lehetővé teszik e repülőgépek számára, hogy egy adott terület felett lebegjenek, vagy hogy leszálljanak egy épület tetejére."

Habár a Sárkányszemet kicsiny méretei jelenleg még nem teszik alkalmassá fegyverzettel való felszerelésre, a nagyobb UAV-ok - mint azt a Predator példáján is láthattuk - már ma is képesek (igaz, korlátozott erejű) csapásmérésre. E téren a legnagyobb újdonságot azoknak a nagysebességű, kinetikus energiát hasznosító rakétáknak a megjelenése jelenti majd, amelyek napjaink reaktív lövedékeinél összehasonlíthatatlanul nagyobb pusztítást képesek végezni. Az ilyesfajta fegyverzettel ellátott, kezelőszemélyzet nélküli légi járművek ugyan már most is tesztelés alatt állnak, ám kevéssé tűnik valószínűnek, hogy tömeges alkalmazásukra még 2005 előtt sor kerülhetne.

Azonban mint ahogy arra Stephan ezredes is rámutatott, az UAV-ok alkalmazhatósága ma még meglehetősen korlátozott: „Vajon egy ilyen eszköz képes lesz-e megkülönböztetni a valódi céltárgyakat a hamisaktól? Vannak helyzetek, amikor az emberi szem nem helyettesíthető mással. Például ha egyes emberek után folyik a kutatás, egy légi platform nem a legjobb választás – továbbra is szükség van a helyszínen tevékenykedő talpasokra."

ATI RADEON 9500 PRO

Info: > Pulsar Hungary **Tel.:** 219-0395

A 2002. év talán legnagyobb desktop PC-s durranása, a teljes DirectX 9.0 támogatottságú ATI Radeon 9700 Pro grafikus chipkészletes kártyák tavaly őszi megjelenése után az év elején a Radeon 9700, 9500 Pro és 9500 készletes kártyák is megérkeztek Magyarországra, természetesen jóval kedvezőbb árcédulával.



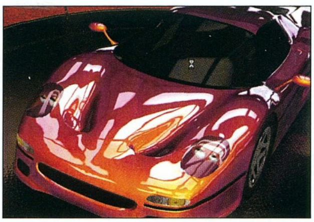
Röviden nézzük át a Radeon 9xxx család hierarchiáját. Legalul helyezkedik el a Radeon 9000 DirectX 8.1 támogatással, viszonylag alacsony órajelekkel, 64 vagy 128 MB memóriával kiszerelve, teljesítménye még a GeForce3 Ti 200-as kártyákét sem igazán üti meg. A Radeon 9000 Prós kártyák bár ugyanazt a chipet használják, ám magasabb órajelekkel operálnak, ezért nagyjából Radeon 8500LE szinten vannak. A január elején bevezetett Radeon 9100 csak átnevezése az eredeti gyári Radeon 8500LE-nek (250/500 MHz-es változat), ennek megfelelően a teljesítménye is csak egy hajszállal van a 9000 Prók fölött, ha van egyáltalán különbség.

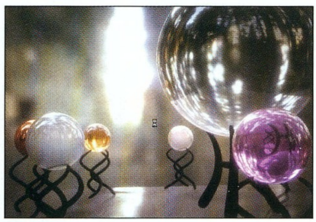
A következő fokozat a Radeon 9500, amelyből kétféle nyákmegoldás létezik. A 64 MB-os verzió 128 bites memóriabuszt használ, míg a 128 megás 256 biteset, így inkább érdemes az utóbbit vásárolni. Természetesen mindkét változat hardverből DX 9.0 kompatibilis. A Radeon 9500 64 MB teljesítménye nagyjából a GeForce3 Ti 200 és Ti 500-as kártya közötti szinten van, ennél kicsit rózsásabb a helyzet a komolyabb memóriabusz-sávszélesség miatt a 128 megás változat esetében, főleg élsimítási szituációkban. A rendes Radeon 9500-ak alapvetően abban különböznek a 9500 Próktól, hogy bennük csak négy renderelő csatorna van engedélyezve a Prók nyolcával szemben, illetve alacsonyabb mag- és memória-órajeleken futnak.

A Radeon 9500 Pro tudomásunk szerint 64 és 128 megás kiszerelésben egyaránt létezik, ám mi tesztre a 128 MB-os változatot kaptuk, és feltehetőleg ez lesz a népszerűbb mind a gyártók, mind a vásárlók körében. A Radeon 9500 Pro kártyák 128 bites memóriabuszt használnak, ám, hasonlatosan a Radeon 9700 sorozathoz, mind a nyolc renderelőcsatorna rendelkezésre áll. A Radeon 9500 Pro 128 MB mérési eredményei alapján elmondható, hogy teljesítménye alapszituációban, azaz élsimítás nélkül valahol a GeForce4 Ti 4400 és a Ti 4600 performansza között van, azonban ha az élsimítás is bejátszik, akkor a Radeon 9500 Pro alaposan helybenhagyja a Ti 4600-at is. Ezen felül, míg a GF4 Ti-k hardverből csak DX8.1, addig a Radeon 9500 Prók DX9.0 kompatibilisek.

A Radeon 9700 készletes kártyák mindössze alacsonyabb órajeleikben térnek el a 9700 Prós társaiktól, a különbség 325/620 vs. 275/540 MHz. Mindkét változat 256 bites memóriabuszt használ, és DirectX 9.0 kompatibilis hardverből, illetve a nyákkialakításuk is azonos, mindössze a sima 9700-eseken lassabb időzítésű memóriamodulok kaptak helyet. Egyébként hasonlatosan a 9700 Próhoz, a Radeon 9700-asokon és 9500 Prókon is helyet kapott egy kiegészítő tápcsatlakozó. Azt talán már mondani sem kell, hogy mind a Radeon 9700 Pro, mind a Radeon 9700-as kártyák 128 mega memóriát használnak.

Nézzük meg az általunk lemért Club 3D kártyák ár/teljesítmény viszonyát. A Radeon 9700 Pro, bár bivalyerős, és funkcionalitásában sem kevéske 3D gyorsító, ám bruttó 106 ezer forint körüli ára sokakat elrettenthet a vásárlástól (összes megadott árunk a január 20-i állapotot tükrözi). Sokkal jobb üzletnek érezzük egy Radeon 9700 készletes kártya beszerzését, amely ugyanazokkal a szolgáltatásokkal rendelkezik, mint a 9700 Pro, ám némileg alacsonyabban ver a pulzusa. Viszont a mérsékelten alacsonyabb teljesítményért jelentősen alacsonyabb árat kell fizetni (75 ezer Ft). A Radeon 9500 Pro 128 MB tűnik számunkra a legideálisabb vételnek az átlagos játékos számára, ugyanis GF4 Ti 4600-verő teljesítménye mellé DX9.0 funkcionalitás járul, mindez teljesen megfizethető áron (55 ezer Ft). Az Nvidia GeForce FX-es kártyák, és főleg a CeBit körül bejelentésre kerülő NV31 megoldás piacra lépésével az összes R300 chipes termék ára lefelé fog szánkázni. Ami azonban már most bizonyos: a GeForce4 Ti 4600-ak kora végérvényesen lejárt. Bár az ő áruk is lejjebb fog menni, ám gyakorlatilag már nem érdemes őket újonnan venni, hacsak nem például egyes példányok VIVO funkcionalitása miatt. A Radeon 9500 Pro 128 MB igazából nem tud a GeForce4 Ti 4200-ak versenytársa lenni egyelőre, hisz bár az előbbi teljesítményben rendesen lenyomja az utóbbit, ám az árkülönbözet egyelőre szignifikáns. Ennek





CLUB 3D ATI RADEON 9500 PRO

3DMark2001 SE	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	7761	9043	10574
1280x1024	5772	7214	8956
1600x1200	4502	5774	7293

CHAINTECH GEFORCE4 TITANIUM 4600

3DMark2001 SE	4X Anti-Aliasing	8X Anisotropic Filtering	Normál
1024x768	6362	7279	10575
1280x1024	4000	4836	9040
1600x1200	2723	3668	7570

S 9700

okán a költséghatékony 3D-s, játékra kihegyezett videokártyák közül a Ti 4200 készlétesek talpon maradnak, mint a legolcsóbb, a 2003-ban megjelenő játékokhoz ajánlható gyorsítók.

A sufnitunerek és hardver-hardcore arcok számára biztosan örömteli hír, hogy kedves orosz overclockerek kísérletezgettek a különböző Radeon 9500 és 9700 kártyákkal, és igen komoly felfedezéseket tettek.
A ruszkiknak felületi elem-forrasztós, BIOS-sütős módszerrel sikerült egy 128 megás Radeon 9500-ból teljes értékű Radeon 9700-at varázsolniuk, illetve hasonló módszerrel egy Radeon 9500 64 MB-ból fullos Radeon 9500 Pro 64 MB-ot. Később kiderült, hogy a „kérdésnek" van ragasztós és szoft hacked megoldása is, mely utóbbit a RivaTuner legfrissebb változata (2.0 RC12) már támogatja is. A titok nyitja egyébiránt a négy „alvó" renderelőcsatorna felébresztésében rejlik. Hasonló módszerrel, ám természetesen más ellenálláscsoportok átkötésével sikerült az oroszoknak egy Radeon 9700-ból ATI FireGL X1-et, illetve egy Radeon 9500 128 MB-ból FireGL Z1-et varázsolniuk. Akit bővebben érdekel a téma, látogasson el a www.xbitlabs.com Webpozícióra. Ja, igen, a buherálás garanciavesztéssel jár, szóval mindenki csak saját felelősségére és apuka pénztárcájára!

Az utóbbi időben az ATI rendesen ráfeküdt a Catalyst drivereinek minőségére és gyakori update-jére. A siralmas 02.2 után a 02.5 már meglehetősen stabil volt, és ezt nem sokkal később követte az elvileg már teljesen DirectX 9.0-kompatibilis Catalyst 3.0. Mivel a cég felfedezett néhány bugot az eredeti 3.0-ban, főleg OpenGL oldalról, ezért rövid időn belül kibocsátotta 3.0a jelzetű meghajtóit e bajok orvoslására. Ezzel a kanadai cég lényegében az Nvidia elé vágott, hisz az utóbbi legutolsó hivatalos driver release a 41.09-es, amelyik pedig már többhónapos darab a cikk írásának időpontjában. Más kérdés, hogy a Santa Clara-iak a következő nagy driverfrissítést feltehetőleg a GeForce FX-es kártyák piacra kerülésének időpontjára (február vége/március eleje) időzítik, addig pedig rendületlenül dolgoznak a szoftvermérnökeik azon, hogy a nagy reményekkel kecsegtető GeForce FX 5800 Ultra és sima változata minél stabilabb és nagyobb teljesítményt kipréselő meghajtókkal indulhasson útnak. Ugyanis tekintetbe véve az ATI-val szemben felhalmozott mintegy hathónapos „deficitet", a GeForce FX nem megfelelő piaci belépése vagy fogadtatása katasztrofális következményekkel járhat az Nvidia számára.

CHAINTECH GEFORCE4 TITANIUM 4600 (300/650 MHZ)

	3DMark2001SE	Q3 Team Amena	CodeCreatures
800x600	11249	150,8	-
1024x768	10575	147,2	27,6 / 39
1280x1024	9040	131,1	22,5 / 28
1600x1200	7570	107,2	18,3 / 24

ASUS GEFORCE4 TITANIUM 4200 (260/550 MHZ)

	3DMark2001SE	Q3 Team Amena	CodeCreatures
800x600	11002	150,1	-
1024x768	10298	144,8	24,7 / 34
1280x1024	8405	122,4	20 / 25
1600x1200	6884	95,5	16,2 / 21

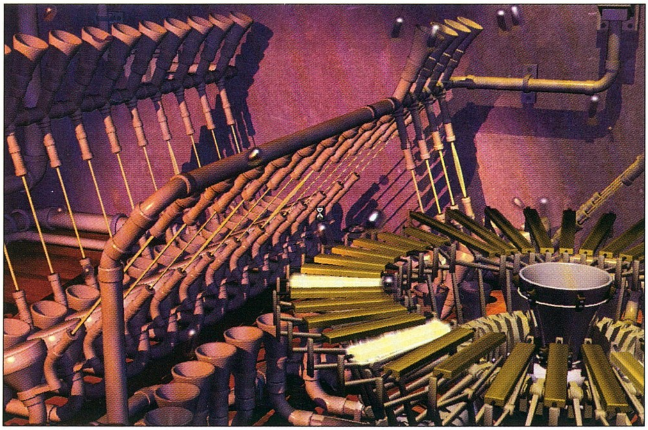
CLUB 3D ATI RADEON 9500 PRO (275/550 MHZ)

	3DMark2001SE	Q3 Team Amena	CodeCreatures
800x600	11596	135,3	-
1024x768	10574	133,3	30,9 / 37
1280x1024	8956	124,8	24 / 31
1600x1200	7293	101,1	18,2 / 24

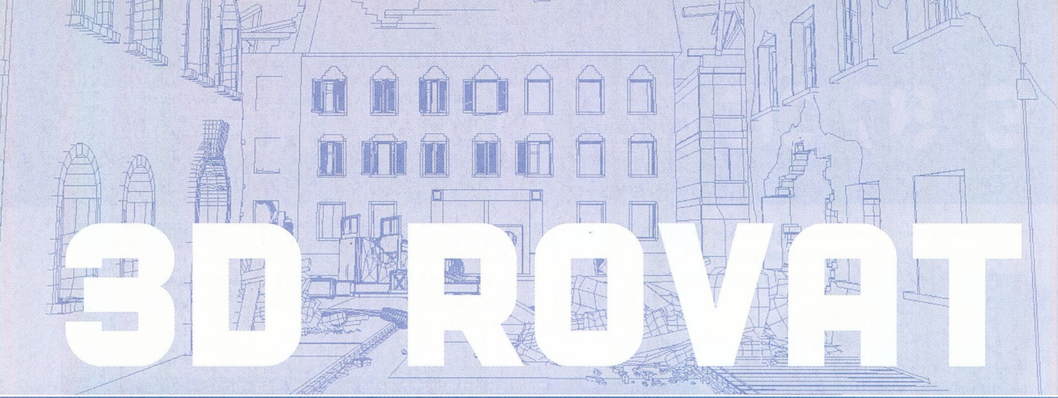
CLUB 3D ATI RADEON 9700 PRO (325/620 MHZ)

	3DMark2001SE	Q3 Team Amena	CodeCreatures
800x600	12484	135,5	-
1024x768	11538	134	38,5 / 48
1280x1024	10634	131,8	30,6 / 38
1600x1200	9399	127,4	24,3 / 33

Tesztgép-konfiguráció: Enermax E6365AX-VE, Abit IT7 MAX2, Intel Pentium 4 2,2 GHz, Kingston DDR 400 MHz 512 MB, Maxtor D740X-6L, Philips Rhythmic Edge PSC-703, SYM-957DF
Videokártya-meghajtók: Nvidia Detonátor 41.09, Ati Catalyst 3.0



Ami az ATI további mesterkedéseit illeti, a hírek szerint a költséghatékony szegmensbe szánt RV350 készlet (a specifikációk nem ismeretesek) már decemberben kész volt szilíciumszinten, a csúcskategóriás, FX-verőnek szánt R350 pedig minden pillanatban kész lehet. Az ATI menedzsmentjének az az álláspontja, hogy megvárja, mit művel a piaccal az NV30 és kicsit később az NV31, és ennek megfelelő időpontokban, szolgáltatásokkal és áron dobja piacra a saját új készleteit. Tény, hogy most az ATI-nál a stratégiai előny attól függetlenül, hogy még mindig az Nvidia a világ legnagyobb különálló 3D grafikus gyorsító-szállítója. ■ TIG

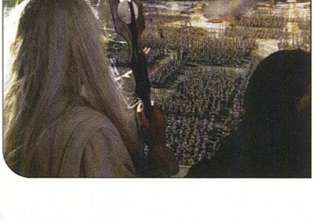


A GYŰRŰK URA – A KÉT TORONY. Január elején került a hazai mozikba a J. R. R. Tolkien regénye alapján készült filmtrilógia, A Gyűrűk Ura második része. Az új-zélandi rendező, Peter Jackson ismételten lenyűgözött minket; bár természetesen most is akadtak szigorú kritikusai. A hobbitkülsejű kiwi filmkészítő és csapata a vizuális effektusok terén is nagyot alkotott, sok esetben messze felülmúlta az egyébként Oscar-díjjal jutalmazott „A Gyűrű Szövetsége" trükkjeit. Mivel a film pillanatnyilag éppen tarol a mozikban, és meglehetősen nagy érdeklődés övezi, ezért bátorkodtam pár oldalt áldozni rá a 3D Rovatban. Előre bocsátom azonban, hogy a terjedelmi korlátok miatt csak néhány témára tudok sort keríteni; de megfelelő érdeklődés esetén visszatérhetünk még rá a jövőben.

WETA DIGITAL. A munkálatok oroszlánrészét az első filmhez hasonlóan újra az új-zélandi székhelyű Weta Digital stúdió végezte; a munka 10-20%-át egyébként megint csak ki kellett adniuk a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt. A céget Peter Jackson alapította 1993-ban; rájött, hogy jobban jár, ha felvesz pár embert, és szerez néhány számítógépet, ahelyett hogy valamelyik hollywoodi stúdió méregdrága szolgáltatásait venné igénybe. Fennállásának története alatt a parányi Weta volt a felelős a főleg horrorfilmekben utazó rendező összes filmjének effektjeiért, így tulajdonképpen logikusnak tűnt, hogy eddigi legnagyobb vállalkozásban is erre a cégre fog támaszkodni. Tolkien szárnyaló fantáziájának tájait és teremtményeit vászonra vinni azonban gigászi feladatot jelentett, így a Wetát szépen fel kellett hizlalni a feladathoz. Nyílt titok egyébként, hogy George Lucas keményen lobbizott az ILM érdekében, de végül csalódottan (és a pletykák szerint kifejezetten sértődötten) kellett távoznia. Tegyük hozzá: San Franciscóból lényegesen nehezebb lett volna összedolgozni az Új-Zélandon tevékenykedő többi stábbal, így a kulcsfontosságú díszleteket és jelmezeket készítő Weta Workshoppal is.

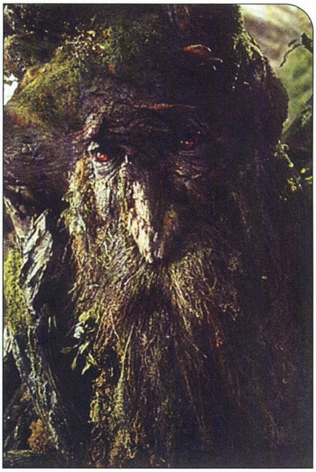
A Weta Digital mai formájában nagyjából a világ hatodik legnagyobb vizuális effektusokkal foglalkozó stúdiója. Ez a helyezés meglepőnek tűnhet nemcsak az elvállalt munka léptékét tekintve, hanem a cég infrastruktúrája miatt is. Az alapokat természetesen a számítógép-hálózat adja, hiszen kezdettől fogva cél volt a teljes filmanyag digitalizálása. Ez önmagában döbbenetesen sok adatot jelent, hiszen a 2048*1536-os felbontás miatt egy másodpercnyi film mintegy 300 MB tárhelyet igényel, és csak a mozikba kerülő film majdnem kilenc órát tesz majd ki. A film beszkennelése (és kiírása) egyébként két hetet vesz igénybe a Weta négy berendezésének együttes és folyamatos használatával is. A gigabites ethernet hálózat mintegy 20 Terrabyte állandóan elérhető központi kapacitással rendelkezik; de van egy StorageTek robotizált archiváló rendszer is, amely kb. 75 TB további adat tárolására képes. Az elsődleges operációs rendszer a Linux, ami jelentett némi extra kihívást a cég számra; ugyanis a nyílt forráskódú szoftver mögött nem áll olyan fejlesztőcég, mint a másik rendszernél, az Irixnél a Silicon Graphics. Harmadik helyre szorult a Windows NT, amelyet csak 25 munkaállomáson futtatnak a mintegy 300 dolgozót foglalkoztató stúdióban. Ebből egyébként ténylegesen mintegy 230-an foglalkoznak grafikával; de egy ekkora cégnél a rendszeradminisztráció, a gyártásvezetés és az egyéb teendők ellátásához is sok emberre van szükség.

A felhasznált szoftverek között egyaránt találhatók off-the-shelf (azaz kereskedelmi forgalomban kapható) és saját fejlesztésű alkalmazások is. Az elsődleges 3D alkalmazás a Maya, de képviselteti magát a Houdini (kb. 20 példánnyal), a Mirai, a Softimage 3.9 (de nem a 3D-s részlegekben, hanem pl. a matte paintereknél) és természetesen a Renderman is. Utóbbihoz viszont a Liquid nevű konverter már saját fejlesztésű, amely egyébként nyílt forráskódú, azaz szabadon letölthető az internetről. A saját fejlesztésű programok sorát erősíti még a tömegszimulációs Massive; ezen kívül rengeteg script és plugin segíti a munkát, főleg az ismétlődő feladatok automatizálását. Meg kell említenünk még a 2D-s részleg által használt programokat: a kompozitálásra elsődlegesen a tavaly az Apple tulajdonába került (és sajnálatos módon Windowson megszűntetett) Shake









szolgál, a film digitális színezésére pedig a magyar fejlesztésű (!) Colorfront Colossus.
A további technikai érdekességek közül említésre méltó a cirka 700 gépből álló, duál Intel processzoros renderfarm, valamint a 7 darab Macintosh alapú valós idejű visszajátszó rendszer – utóbbiak képesek filmfelbontásban 24 fps sebességgel működni, amihez másodpercenként kb. 360 MB adatot kell megmozgatniuk. Végül ott van a 3D-s lézeres kézi szkenner, amelyet eredetileg az új-zélandi vágóhidakon használtak az állati tetemek vizsgálatára; a Wetánál ellenben a különböző makettek digitalizálására használják.

MASSIVE. A trilógia első nagyszabású csatájára a második kötetben kerül sor, bár Peter Jackson az első rész bevezetőjébe azért becsempészett pár jelenetet az Utolsó Szövetség és Szauron erőinek összecsapásáról. Ezzel rögtön fel is adta a leckét magának, hiszen szándékában állt mindezt felülmúlni a Helm-szurdokban vívott csatával, ahol a Kürtvárba szorított rohaniak kerültek szembe Szarumán Uruk-Hai orkokból álló seregével.

A három órás film tetőpontjának szánt várostrom minden szempontból gigászi feladat volt; a hetekig tartó éjszakai felvételek alaposan igénybe vették a több száz statisztát és a fél szereplőgárdát. A kaszkadőrök egyébként érdemeik elismeréseként külön pólót is kaptak, „Túléltem a Helm-szurdokot" felirattal. A Weta Workshop három példányban építette fel Kürtvárat: az első, életnagyságú helyszínen vették fel a hagyományos jeleneteket, egy kicsi makettet pedig a távoli felvételekhez használtak; Peter Jackson ugyanis, ha csak lehet, szereti kerülni a számítógépes háttereket. A harmadik, kb. 1:10 arányban kicsinyített makettet használták a digitálisan létrehozott harcosok hátteréül.

A tízezernyi Uruk-Hai megjelenítéséről a Massive nevű program gondoskodott; ezt a szoftvert még 1997-ben kezdte fejleszteni Jackson régi ismerőse, Stephen Rigelous. A tömegjelenetekhez korábban különböző részecskerendszerekre épülő eljárásokat használtak. Ezeket különböző erőhatások és szabályok vezérelték, például „errefelé haladjatok", „ne ütközzetek egymásnak" vagy „ez kikerülendő akadály".

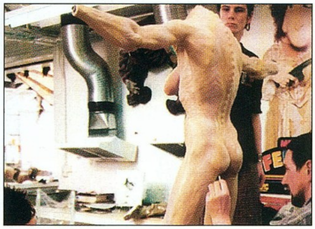
A csatákban azonban a résztvevők interakciójára is szükség van, azaz minden egyes harcost önálló entitásként kell kezelni. Ezért aztán Rigelous a mesterséges intelligencia és a mesterséges „élőlények" kutatási területei felől közelített a feladathoz, és az összes harcost saját intelligenciával látta el. A Massive-ban tehát minden teremtmény saját „aggyal" rendelkezik, amely látás és hallás útján érzékeli a külvilágot, képes önállóan tájékozódni, döntéseket hozni és vezérelni a hozzárendelt számítógépes figura mozgását. A csaták megrendezéséhez tehát el kell helyezni a megfelelő tulajdonságokkal rendelkező „ügynököket", azaz figurákat, egymásnak kell ereszteni őket, és ha a rendező elfogadta a szimuláció eredményét, akkor az esetleges hibák javítása után lehet is renderelni. Hibák viszont itt is akadhatnak szép számmal; eleve az egyes agyak alapos kiválasztódási folyamat eredményei, melynek során a Weta emberei tucatszám dobták ki a hibás működésű rendszereket.
Az ügynökök 3D-s megjelenítési háttere további programokat igényelt, ezek közül sorban az első az Orc Builder, amellyel pártucatnyi testrész véletlenszerű kombinálásával teljes hadseregeket lehet gyártani. Külön program készült a motion capture stábnak a fő mozgások és az őket összekötő részmozgások listájának elkészítéséhez (figuratípusként kb. 300-ra volt szükség). Mivel pedig a legendásan strapabíró Rendermant is két vállra fektette a több ezernyi harcos együttes renderelése, ezért a Massive-hoz ebből is kellett egy specializált program. A név tulajdonképpen mindent elárul: GRUNT, azaz Guaranteed Rendering of Unlimited Numbers of Things (végtelen számú dolgok garantált renderelése). Ezután már csak a kész csapatok kompozitálására volt szükség, amelynek során a makettfelvételeken kívül sok száz apróbb valós elem – füst, por, eső, fáklyalángok, egyebek – összekombinálására is szükség volt. Ez azonban még mindig nem a Massive képességeinek határa; a harmadik filmben csaknem tízszer ekkora ütközetre kerül majd sor...

GOLLAM. A Gyűrűk Ura talán legérdekesebb szereplője Gollam, az Egy Gyűrű gonosz hatalmától testileg-lelkileg eltorzított hobbit. A megkínzott teremt-









mény a trilógia második részében tovább követi a Szövetségtől elszakadt Frodót és Samut, és az első adandó alkalommal megpróbálja visszaszerezni a Drágaságát. A Gyűrűhordozó és hű szolgája azonban elfogja Gollamot, aki szorult helyzetében vállalja, hogy elvezeti őket a sötétség földjére, Mordorba. A befejező rész, a „A Király Visszatér" során Gollam ismét felbukkan majd, és – ahogy azt Gandalf előre sejtette – fontos szerep vár rá a Gyűrűháború lezárásában.

A Két Torony filmre vitelének egyik legnagyobb kihívása Gollam megjelenítése volt; hosszú ideig ez számított a legkomolyabb akadályának is. Barlangjának mélyén ötszáz évig hatott rá a Gyűrű varázsereje meghosszabbítva életét és alaposan eltorzítva testét; Tolkien groteszk külsejű, sovány, gyakran négykézláb járó teremtményként írta le, a föld alatti életmód miatt túlméretezett kezekkel és szemekkel. Nyilvánvaló volt, hogy semmiféle elmaszkírozás nem tehet alkalmassá egyetlen színészt sem a szerep eljátszására; és mivel Gollam kulcsfontosságú figurája a regénynek, ezért a nehézkesen artikulálható bábuk sem jelenthettek megoldást. Peter Jackson tehát kezdettől fogva teljesen számítógéppel létrehozott szereplőként akarta megvalósítani.

Gollam életre keltéséhez a Weta válogatott csapatot állított össze, és óriási mennyiségű új technológiát fejlesztett ki. A figura „lelkét" azonban mégis egyetlen ember adta: az eredetileg csak hangját kölcsönző angol jellemszínész, Andy Serkis. A legenda szerint, amikor Jackson meglátta, hogy hogyan viselkedik Andy a hangfelvételek közben, a teljes beleélés állapotában, azonnal eldöntötte, hogy mindezt át kell vinni a számítógépes figurára. Így aztán a 274 napos forgatás során Serkis dolgozott a legtöbbet, hiszen minden jelenetét többször is fel kellett venni. Először eljátszotta Gollamot a többi színésszel együtt; így egyrészt nekik is megadta az alapot a játékával, másrészt később az animátoroknak is rendelkezésére állt minden jelenethez egy referenciamozgás. Utána készült egy felvétel Serkis nélkül is; ebbe illesztették be az esetek többségében a CG Gollamot. Végül a forgatás lezárása után Andy csatlakozott a Giant Studio motion capture csapatához, és minden jelenetet eljátszott még egy utolsó alkalommal. A mennyiségnél sokkal fontosabb volt azonban a minőség: a brit színész játéka és egyedi hangja teremtette meg Gollam figuráját.

A grafikus csapat munkája sem volt azonban egyszerű móka. Gollam a Gyűrűk Ura-filmek többi teremtményéhez hasonlóan kb. 150 centi magas agyagmakettként kezdte „színészi" pályafutását. A tökéletességre törekedő Jackson valójában egy egész szobányi Gollamot készíttetett a Weta Workshop szobrászaival, és ez a munka még az első film befejezése után sem ért véget; így A Gyűrű Szövetségében tulajdonképpen bétás verziót láthattunk. Ezt a makettet aztán bedigitalizálták, és az így nyert több tízmillió poligonos modellből generáltak egy alacsonyabb, kezelhetőbb részletességű változatot, valamint a hozzá tartozó displacement textúrákat. Ezután a 3D-s modellhez felépítettek egy teljes csontvázat és izomzatot a skineléshez a Weta saját fejlesztésű pluginjeinek használatával. Ezeket a technológiákat egyébként még az első filmben szereplő (és a másodikban egy jelenet erejéig visszatérő) barlangi trollon tesztelték le először élesben.

Gollam arca volt a legösszetettebb feladat, ugyanis az arcjátékot ilyen részletességben egyáltalán nem lehet motion capture eljárással elkészíteni. Az animációs rendszer felépítéséhez a csapat szó szerint évekig tanulmányozta Andy Serkis arcberendezését, mimikáját, és ez alapján dolgozták ki aprólékos munkával a digitális Gollamot. A továbbfejlesztett morfózisos rendszer újabb plugineket és több száz morf-fázist igényelt (amit egyébként egy négyfős csapat modellezett le), és a rejtélyes „combination sculpting" névre hallgat. Az animációt ezután kézzel végezték az Andyről készült filmfelvételeket és hangot használva referenciának.

A karakteranimációhoz egyaránt használtak motion capture-t és kézi animációt, részben Gollam és Serkis testalkatának eltérései, részben az egyes jelenetek összetettsége miatt. Kézi kulcsolást igényelt még Gollam ujjainak animációja is; a Weta mindezekhez sok összetett scripttel kiegészített Mayát használt. A renderelést a Pixar Renderman végezte egy igen-igen összetett, subsurface scattering (felszín alatti fényszóródás) eljárást használó shaderrel és kézzel festett textúrákkal megtámogatva.

Mindenképpen ki kell emelni még a kompozitáló, rotoszkópoló és festő csapat munkáját is, akik Gollamot az élő felvételekbe beillesztették. Mivel a CG teremtmény nagyon sokszor kerül valamilyen interakcióba a környezetével, ezért ilyenkor gyakran kellett magát Andy Serkist eltávolítani, kifesteni a képről. Gyakran semmiféle kék vagy zöld ernyő nem állt rendelkezésre a feladat megkönnyítésére, így mindent kézzel kellett elvégezni – ilyen volt például Gollam és a hobbitok verekedése a film elején.

Az eredményt elnézve azonban a rengeteg munka bőségesen megtérült: Gollam „alakítása" minden korábbi CG szereplőt leköröz, és a New Line Cinema már egyenesen Oscar-díjra akarja jelöltetni. Az amerikai Filmakadémia eddigi ténykedése alapján ez meglehetősen kilátástalan vállalkozásnak látszik, de igazság szerint ez nem is számít – A Két Torony már ettől függetlenül is mérföldkőnek számít a filmtörténetben.

A Két Torony DVD-n először július környékén jelenik majd meg; azonban az első filmhez hasonlóan most is számíthatunk bővített kiadásra valamikor novemberben. Utána pedig már csak alig egy (kettő?) hónapot kell várnunk a trilógia befejezésére, A Király Visszatérre; valamint a válaszra, hogy a Weta képes lesz-e ismét felülmúlni önmagát... ■ LY

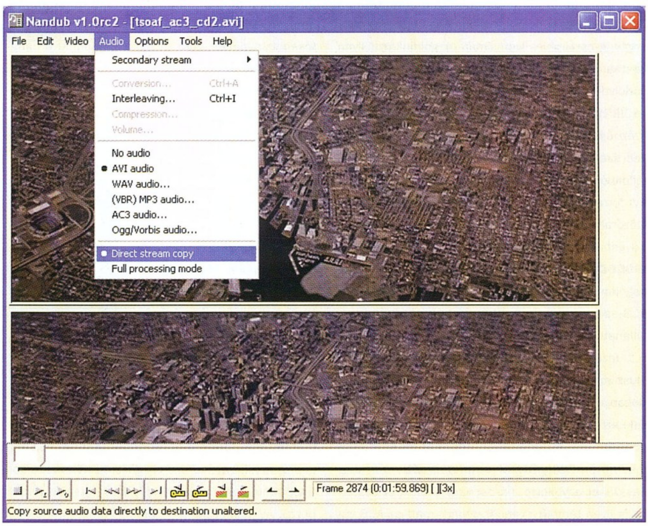


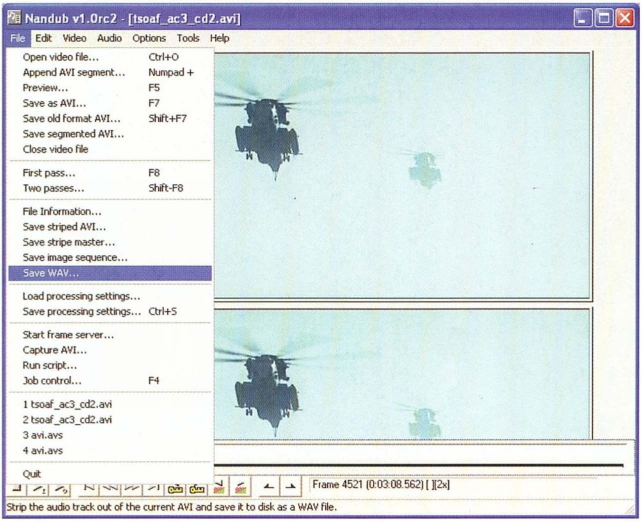
GRAB ROVAT

ELŐJÁTÉK. Bármennyire szeretném, nem tudunk úgy haladni, ahogy elterveztem, hiszen annyi kérdést intéztetek hozzám a legutóbbi cikk tartalmával kapcsolatosan, hogy inkább ezekre adok választ, mielőtt továbblépünk. Tavaly már megtanultuk, hogyan lehet egy külső feliratállománnyal ellátott AVI fájlt a VideoCD alapjául szolgáló MPEG1-es formátumba konvertálni. Sokan panaszkodtatok, hogy az így készült állományt a Nero program bizony nem fogadja el VideoCD készítésekor, illetve figyelmeztet, hogy a kijelölt forrásanyag nem szabványos. A legtöbb esetben az így elkészített VideoCD nem is játszható le gondmentesen az asztali lejátszók többségén. Kérem szépen, ha szóról-szóra követtétek volna az előző cikk által javasolt módszert, akkor ez NEM fordulhatott volna elő. Legtöbbször az egyik legfontosabb lépés marad ki, mégpedig a TMPGEnc programon belül a megfelelő sablon kijelölése. Ez létkérdés! A különböző, előre elkészített, kényelmesen használható beállítási sablonok ott vannak a TMPGEnc program Template könyvtárában, tessék szépen használni a megfelelőt a tömörítési beállítások automatizálásához! Ellenkező esetben könnyen előfordulhat, hogy a program nem megfelelő felbontású, vagy egyéb szabványtalan paraméterekkel rendelkező MPEG állományt fog produkálni, amely nyilván nem írható majd fel VideoCD lemezként. Ilyenkor a bekódolásra fordított tetemes idő kárba vész, ami – elismerem - borzasztóan dühítő, viszont ebben az esetben nem engem kell szidalmazni, hanem tessék inkább figyelmesen elolvasni a cikkeket, és betartani a leírt szabályokat! Ha már profik lesztek, akkor a sablonok nélkül is menni fog a dolog, egyelőre menjünk „könyv szerint". Szerencsére rengeteg pozitív viszszajelzést is kaptam, ami azt bizonyítja, hogy az előző cikk alapján az emberek többségének azért sikerült használható VideoCD állományt és lemezt készíteni. Kérdés azonban így maradt jócskán, ezekre próbálok most választ adni.

INTELMEK. A legfontosabb, amivel kezdenem kell az intelmek sorát: kerüljétek az úgynevezett univerzális codec-csomagokat, CODEC PACK-okat! A legtöbb ilyen mindentudó codec-csomag belerondít a rendszerbe, és bár lehetséges, hogy egy-két eddig meg sem mukkanó AVI állomány lejátszhatóvá válik a gépeden, de majdnem biztos, hogy a csomag sok más, jól működő codec helyére használhatatlan dekódert és enkódert telepít! Érdemes egyszerre csak egy-egy codec telepítésével próbálkozni, és csak azt tegyük fel, ami kell, tartózkodjatok az ilyen barkácsolt csomagoktól!

Még egy nagyon fontos intelem következik: VideoCD és SuperVideoCD készítésekor érdemes ellenőrizni, hogy a forrásként használt AVI állomány milyen framerate, azaz képkocka/másodperc paraméterrel rendelkezik. Ugyanis egy NTSC forrásból generált, 23,976 vagy 29,97 képkocka/másodperc lejátszási sebességű AVI fájlból nem illik PAL szabványú VideoCD-t vagy SuperVideoCD-t generálni (és fordítva sem, tehát PAL szabványból NTSC formátumba konvertálni röptében), mert furcsa végeredményt kaphatunk. A PAL-NTSC konverzió, vagy ennek fordítottja nem egyszerű mulatság (legalábbis jó minőségben), az ilyen transzkódolás még az erre kimondottan felkészített stúdió-felszereléssel sem gyerekjáték. Meg lehet oldani, talán foglalkozunk is vele majd később, de egyelőre elégedjünk meg annyival, hogy NTSC forrásból NTSC VideoCD-t, PAL forrásból PAL VideoCD-t készítsünk. Csak szólok, hogy mind-



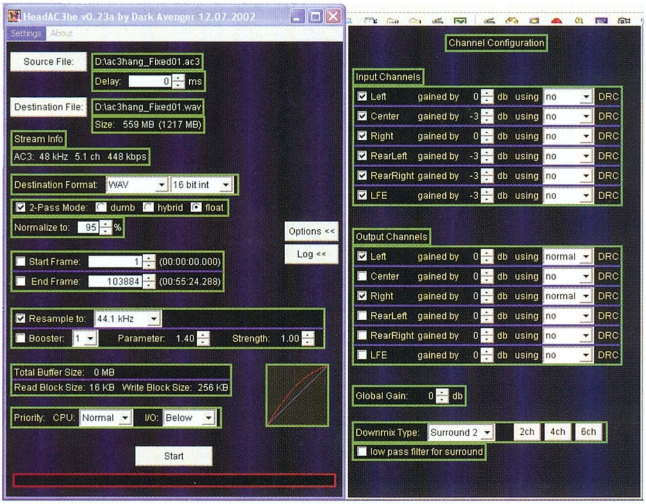


kettőhöz megtalálható a megfelelő sablon a TMPGEnc programban, tessék ezeket használni! Körülbelül 200 olyan levelet kaptam, amelynek írói egyértelműen ott bukták el a konverziót, hogy nem vették figyelembe a leírásom erre vonatkozó részleteit. Sőt, olyasvalaki is akadt, aki még engem hordott le, amiért az ő figyelmetlensége következtében hiába számoltatta 12 óráig a gépét!

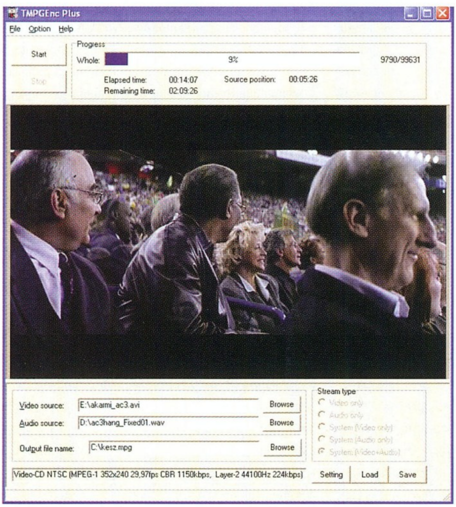
SZOKÁSOS AGYMENÉSEK. Rengeteg olyan levelet kapok, amelyben azt kérdezitek, hogy felirat nélküli, idegen hangú VideoCD-hez hogyan lehet hozzáfűzni külső feliratállományt, hogy az asztali DVD-Video lejátszó megegye, és feliratozza a lejátszáskor? SEHOGY! Ezt magyaráztam a legutóbb, a VideoCD esetén nincs rá mód, hogy egy állomány odabiggyesztésével ilyen simán megoldjuk ezt! Ilyen esetben a film képanyagát újra kell tömöríteni belekódolva a hasznos képanyagba a feliratot! Egy eleve VideoCD formátumban lévő filmet nem éri meg ezért újratömöríteni, mert drámai minőségromlással kell számolni! Jó minőségű DivX (és hasonló) AVI fájlokból talán már megéri ilyet készíteni. Az ilyen, AVI forrásból történő, feliratos VideoCD-készítést az előző alkalommal részletesen megtárgyaltuk.

VIDEOCD AC3-AS HANGÚ AVI FÁJLBÓL. Rengeteg, internetről letölthető, csereberélt AVI állomány AC3-as hangsávot rejt. Itt megint meg kell állni egy pillanatra. Az AC3 nem azt jelenti, hogy a feltétlenül 5.1 (azaz bal, jobb, center, bal hátsó, jobb hátsó plusz mélyhang) csatorna van a hangállományban. Sokan – még újságíró kollégáim közül is – hajlamosak azt hirdetni, hogy a Dolby Digital az 5.1-es surround hangot takar. Nem így van! Az AC3, vagy más néven Dolby Digital nem kötelezően 6 csatornás, lehet egy, kettő, három vagy akár négy csatorna is ilyen tömörítési rendszerben (mert az AC3 valójában csak tömörítési rendszer, a csatornák száma nincs megadva fixen!), mindez külön mélyhangcsatornával vagy ennek mellőzésével. Tehát ugyanúgy Dolby Digitalnak minősül a kétcsatornás AC3 állomány is, igaz, a térhatású hang ekkor a két csatornából építkező sztereó hangsávban az analóg világból már ismerős, úgynevezett Dolby Pro Logic, azaz Dolby Surround rendszerben tarolódik. Ilyen esetben – érthető módon - a térhatás kevésbé precíz és sokkal kevésbé kidolgozott, mint a közvetlenül hátsó csatornákat használó, 5-6 sávos megoldások esetében, de azért a keveréstől függően egy kétcsatornás AC3 állomány is lehet meglepően jó. Személyes véleményem szerint az AC3-as hanggal ellátott DivX AVI filmek készítése meglehetősen értelmetlen, mivel sok gond adódhat a hangsáv lejátszásával. Ráadásul a sok kényelmetlenségért cserébe nem kapunk egyértelműen jobb minőségű hangot, mint mondjuk egy igényes, 160 kbit/sec bitrátával tömörített MP3 hangsávval. Ha az AVI mellé pakolt AC3 jel kétcsatornás, akkor meg főleg nem értem, miért jó, hiszen két csatornát az MP3-mal is meg lehet oldani. Ráadásul a DivX-es filmeket letöltő és nézegető emberek többségének nincs is külső AC3-as dekódere, erősítője, tehát mindenképpen szoftveresen dekódolt és lekevert hangot fognak hallgatni. Az AC3-as állomány (főleg ha 5.1-es) sok helyet foglal, és mint említettem, a felhasználók legtöbbje szoftveres lekeveréssel hallgatja majd (legtöbb esetben 2 hangfalon), ezért tartom én értelmetlen helypocsékolásnak. További szépséghiba, hogy a lejátszás is okozhat gondokat, hiszen az AC3-as hang támogatása alapból nem szerepel az operációs rendszerben. A Dolby cég magas licencdíjszabása miatt legális, szoftveres, külön telepíthető codec vagy filter igazából nem is létezik hozzá. AVI lejátszónk és operációs rendszerünk csak akkor fogja felismerni és lejátszani az AC3-as hangot, ha az interneten keringő, szoftveres DVD-lejátszó programból kiműtött (nem egészen legális) AC3-as codecet telepítjük a gépünkre (a telepítés legtöbb esetben néhány rendszerfájl bemásolásából és egy .INF állomány importálásából áll). Ha mindenképp ilyen filmet szeretnénk nézegetni, akkor persze szükséges ezt feltelepíteni, de ez még mindig nem garancia az AC3-as AVI fájlok gondmentes lejátszására! Ugyanis az AC3 hangsáv meglehetősen különleges formátum, általában magas sávszélességű, és pusztán szoftveres dekódolása sok processzoridőt igényel. Ez akkor is így van, ha 5 vagy 6 kimenetes hangkártyánk van (sokan – tévesen – azt feltételezik, hogy ezek a kártyák hardveresen dekódolják az AC3-as állományokat... egy nagy frászt!), mert sajnos ebben az esetben is a rendszerbe telepített szoftveres codec csomagolja ki és osztja szét a megfelelő csatornákra a lejátszandó hangot! A nagy sávszélesség és a processzornak nagy terhet jelentő (azaz időigényes) dekódolási procedúra megköveteli, hogy az AC3 streamet tartalmazó AVI állományokban a videó és audio csomagok úgy kövessék egymást, hogy az aktuális képkockához tartalmazó hangot legyen ideje dekódolni a rendszernek a szinkron megtartásához. Tehát itt különösen fontos (lenne!), hogy milyen a videó és audio adatcsomagok elrendezése (interleaving) az AVI állományon belül. Sajnos azonban azoknak az embereknek, akik az ilyen DivX állományokat készítik, legtöbbször fogalmuk sincs arról, hogy ezek a finombeállítások milyen fontos szerepet játszanak. Többnyire tehát a képanyag és az AC3 hangsáv egy állományba történő keverésekor (muxing) használnak rossz beállításokat, ezért akadoznak sok gépen az AC3-as AVI fájlok lejátszás közben. A keveréshez használt program jelentéktelennek tűnő, de valójában igen fontos beállításaitól függ majd, hogy a különböző konfigurációkon az eltérő hardver-szoftver környezettől függően az általuk készített AC3-as AVI gond nélkül lejátszható lesz-e, avagy a legtöbb gépen csak élvezhetetlen diavetítésként, tésztaszaggatásra emlékeztető formában lesz megtekinthető. Ezért ágálok én az AC3 formátum AVI-ban történő felhasználása ellen. Egyébként sok esetben segíthet, ha az AC3-as AVI filmet a merevlemezről nézzük, és nem közvetlenül CD lemezről.

AZ AC3 KINYERÉSE ÉS FELDOLGOZÁSA. Na jó, de mi van akkor, ha már letöltöttük azt a frányа AC3-as AVI-t, és szeretnénk belőle VideoCD-t készíteni? Bizony, ilyenkor az előző cikkben leírt eljárás nem használható, hiszen a tömörítő programunk nem érti majd meg a forrás AVI-ban található AC3-as hangot (még akkor sem, ha korábban telepítésre került a szoftveres lejátszáshoz többé-kevésbé használható AC3-as codec), így más módszert kell alkalmaznunk. Első lépésben ki kell szednünk a forrás AVI-ból a hangsávot, mert csak azután tudunk vele bármit kezdeni. Erre a Nandub programot javaslom, amely ugyan elsősorban a



DivX3-as formátum többmenetes tömörítéséhez készült program (azaz a VirtualDub speciális változata), de ettől eltekintve ilyen feladatokra is rendkívül jól használható, lévén kezeli az AC3-as jelfolyamot (legalábbis olyan szinten, amilyen elegendő az AVI-ból történő kinyeréshez, más néven demuxoláshoz). Nincs is más dolgunk, mint elindítani a Nandubot, és megnyitni vele a kérdéses AVI állományt. Ne is nyúlj semmihez, mert nem szükséges, csak azt ellenőrizd, hogy az Audio menüben „AVI Audio" és „Direct Stream Copy" beállítás szerepel. Ha ez így van, akkor a File menüből válaszd a „Save Wav" opciót, adj meg egy nevet a kimenendő állománynak, és pár perc alatt a Nandub kiexportálja az AC3 jelfolyamot az AVI fájlodból. Ezzel azonban még nem végeztünk. Az így elkészült, WAV kiterjesztésű állomány ugyanis még nem használható. Mert amit kaptunk, az AC3 állomány, de hamis WAV fejléccel és hamis WAV kiterjesztéssel (a fejléc az állomány első részében elhelyezkedő azonosító mező, amely tartalmazza a fájl lejátszásához szükséges paramétereket). Ezzel még lesz egy kis dolgunk (átnevezni AC3-as kiterjesztésre nem elegendő, könyörgöm, ne!). Ahhoz, hogy az MPEG tömörítő program számára is használható forrás legyen, át kell konvertálunk szokványos, tömörítetlen PCM WAV fájllá. Igen ám, de egyelőre AC3-nak se jó, mert mint említettem, van benne egy hamis WAV fejléc, meg a kiterjesztése sem oké (ez utóbbi jelentené a legkisebb problémát, igazából a fejléc a gond). Először tehát meg kell szabadulnunk a hamis fejléctől. Ehhez nem kell semmi extra (egy hexeditor meg egy kis gyakorlat is megtenné), a BeSliced nevű program 0.2-es változata azonban mindezt automatikusan megteszi nekünk, ha az elindított program grafikus felületére a fájlkezelőből ráhúzzuk a kimentett WAV fájlt. A megjelenő listán klikkeljünk az AC3-ra. Ekkor egy DOS ablak ugrik fel, amelyben figyelemmel kísérhetjük, ahogy a program végigszalad a Nandub programmal kimentett WAV fájlon, és végül létrehoz egy annál hangyányival kisebb méretű, AC3 kiterjesztésű állományt. Ez kérem alássan, végre a forrás AVI fájlban megtalálható, szabványos AC3 hang, csupaszon, a maga egyszerű valójában. Ebből kell nekünk tömörítetlen WAV-ot kreálni. Erre a HeadAC3he nevű programot ajánlom, mert nem kell túl sokat vacakolni a beállításával. A program elindítása után a „Source File" mezőben adhatjuk meg a forrás AC3 állományt (amelyet a Nandub és a BeSliced az imént készített el nekünk). A „Destination File" mezőben a legvégén megszületendő WAV fájl neve látható (és változtatható meg). Fontos! A „Destination Format" legyen WAV! Ne MP3, ne MP2 és ne Source, hanem mindenképpen sima WAV, ellenkező esetben komoly gondjaink lesznek a kép és a hang utólagos illesztésével. A dekódolás menete mindképp kétmenetes legyen, tehát pipáld be a „2-pass Mode: Float" opciót, és normalizálj 95%-os értékre! A DVD-kről lementett AC3-as állományok szinte kivétel nélkül 48 KHz mintavételezésűek, tehát a VideoCD-s felhasználáshoz feltétlenül szükséges a „Resample to: 44.1 KHZ" opció használata is. Az „Options" gombra klikkelve a jobb oldalon megváltoztathatod az AC3-as forrás dekódolásának, lekeverésének paramétereit. Gyakorlott felhasználók kivételével senkinek sem ajánlom a turkálást, bár kísérletezni érdemes lehet, ha kíváncsi természetű vagy. Ha mindezeket beállítottad, akkor csak a Start gombra kell ráböknöd, és a meglehetősen nagy méretű (teljes film esetén akár másfél GB-ot is meghaladó) WAV fájl pár perc alatt elkészül. Ez elvileg pontosan illeszkedik ahhoz az AC3-as hangú AVI fájlhoz, amelyikből kimentettük, tehát ha utóbbit adjuk meg a kép forrásként, és az újonnan kapott WAV állományt hangforrásként, akkor az így készült MPEG állományban (és a VideoCD-n!) a kép a hanggal stimmelni fog! A TMPGEnc programban ilyen estben külön kell megadni az eredeti AVI fájlt a „Video Source", és az új WAV fájlunkat az „Audio Source" mezőkben. Ettől eltekintve minden más marad a régiben, ahogy a múltkor is leírtam, tehát a tömörítési beállításokat változatlanul úgy kell végrehajtani. Egyetlen különbség, hogy ilyenkor nem szükséges a TMPGEnc-ben külön normalizálni a hangot, hiszen ezt a HeadAC3he megtette, ugyebár. Ezt a tömörítési beállítások Audio füle alatt lehet engedélyezni, illetve kikapcsolni.

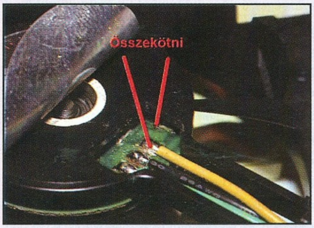


A leírásban említett kicsiny programok mindegyike szabadon letölthető, forrásnak a www.doom9.org oldalt ajánlom, ahol a Download szekcióban minden megtalálható, amire valaha is szükségetek lehet VideoCD vagy DivX készítéséhez.

Még valami: páran küldtek gonosz, nagyképű leveleket, hogy miért ilyen dedós módon magyarázom a VideoCD-készítést. Erre csak azt tudom válaszolni, hogy bizony nem csak profikból áll a világ, én magam viszont szeretem úgy elmagyarázni a teendőket, hogy lehetőség szerint a gyakorlatlanabb felhasználók is megértsék. ■ **PPÉTER**

HARDVER

Ezt a cikket nagy-nagy elnézéskéréssel kell kezdenem. A múltkori – Intel hűtés-átalakításos – cikkben elkövettem egy óriási hibát. A hiba nagy bajt nem okoz, de bosszantó lehet. Ugyanis a nagyobbik méretű ventilátor átalakításakor nem a fekete, hanem a sárga kimenő vezetékre kell a rövidzárat forrasztani, valahogy így:



Ha valaki az én hülyeségem miatt a rövidzárat a feketére kötötte, az nagy bajt nem csinált, csak a ventilátor nem indult el. Visszavonhatatlan dolog nem történt, a drótocska eltávolítása után a ventilátor az eredeti fordulatszámmal ment, csak hát ugye nem az volt a cél...

Egyre több hírt olvasni az interneten a Northwood hirtelen haláláról. A jelenség a következő: a gép az egyik pillanatban kifogástalanul működik, a másik pillanatban mintha az ég szakadt volna le. Megfagy, és soha többé el nem indul. A gépet közelebbről megvizsgálva kiderül, hogy a processzor elhalálozott. A boldog vadászmezőkre költözött processzorok szomorú tulajdonosai egytől egyig arról számolnak be, hogy a proci hőmérséklete normális volt, a világon semmi nem történt, csak úgy hirtelen meghalt... A dolognak jobban utánajárva kiderült, hogy kivétel nélkül minden processzor 1,75 V, vagy annál jóval magasabb - nem egyszer akár 2,0 V – core-feszültségen üzemelt a minél magasabb órajel elérése érdekében. Hogy bele ne essünk mi is a fenti hibába, tudomásul kell vennünk néhány dolgot. Az első az, hogy Pentium 4 processzor túlmelegedéstől soha nem fog elpusztulni, erről kettős hővédelem gondoskodik. Az első szintű védelem a processzor 75 fokos állapotában kezd el működni, amikor az úgynevezett throttling következik be. A processzor alacsonyabb órajelre szabályozza le saját magát egészen addig, amíg vissza nem hűl. A hővédelem második lépcsője 105 foknál egész egyszerűen lekapcsolja a processzor tápfeszültségét. Ezeknél biztonságosabb megoldás aligha akad. Kérdezheti bárki: akkor hogy lehet az, hogy a processzor a magasabb feszültségből eredő hőmérsékletemelkedést mégse tudta kivédeni? A dolog nem ilyen egyszerű. A Northwood magos procik 0,13 mikronos technológiával készülnek. Ez azt jelenti, hogy a processzor belsejében a vezetőszálak – mondjuk drótok – 0,13 mikron szélesek. A gyári érték feletti core-feszültségen működtetett procik 0,13 mikron széles vezetőszálai egyszer csak elolvadnak. Éppen úgy, ahogy egy biztosíték kiolvad. Csak az a nagy különbség, hogy a kiégett biztosíték cserélhető. A processzor tehát nem a melegedéstől adta fel a harcot, hanem a magasabb feszültség, illetve a jelentősen megnőtt áramerősség miatt. Tökéletes biztonságot az 1,65 V-os core-feszültség jelent. Tapasztalataim szerint, amelyik processzor nem stabil ezen a feszültségen, az magasabbon sem lesz az. Kivételek természetesen vannak, de ezek csak különleges hűtéssel érvényesek. Senki ne akarja utánozni a tuningban élenjáró japán, meg norvég versenyzőket, akik a procit folyékony nitrogénnel hűtve érik el az eszement eredményeket.

Felröppent egy másik hír is, mégpedig az, hogy a legújabb, P4 C1 stepping processzorok esetében mindenféle buherálással engedélyezni lehet a hyperthreading támogatást olyan alaplapokban, amelyek alkalmasak erre. Tudnunk kell, hogy a virtuálisan 2 processzort jelentő hyperthreading az Intel 3,06 GHz-es processzorában jelent meg először. Miután kevéssé valószínű az, hogy az Intel külön gyártana hyperthreadinges, meg anélküli C1 stepping procikat, a dolog – azaz a hyperthreading aktiválása alacsonyabb órajelű, C1 steppingű procikban – elvben lehetséges lenne. Hangsúlyozom, csak elvben. Nézzük meg, mi kell ahhoz, hogy az alaplap hajlandó legyen biztosítani a támogatást. Először a megfelelő biosz. Ez nem gond, a 850E, illetve 845PE chipsetes alaplapok legújabb bioszai már megadják a támogatást, ami abban nyilvánul meg, hogy a megfelelő processzor érzékelése esetében a bioszban megjelenik a „Hyperthreading enabled/disabled" opció. Mi is az a megfelelő processzor? Minden processzornak van egy úgynevezett mikrokódja. A biosz a mikrokód alapján ismeri fel a processzort. Minden processzor-sorozatnak más és más a mikrokódja, más a Willamette magos procik különféle változatainak, más a Northwood magos procik sorozatának, és természetesen más a P4 Celeron processzorokénak. Bioszfrissítéskor általában – sok egyéb más mellett – a támogatott processzorok bioszlistája is frissül. Jó példa erre, hogy a P4 Celeronok 128 KB-os másodlagos cachememóriáját sok alaplap nem ismerte fel. Nagy volt a riadalom a felhasználók körében, hiszen a gép elindítása után lefutó biosztáblázatban a processzor úgy látszott, mintha nem lenne benne másodlagos cache. Ez azért volt így, mert a szerencsétlen biosz nem tudott róla, hogy létezik Pentium 4 processzor 128 KB másodlagos cache-memóriával. A bioszfrissítések megoldották ezt a gondot. Jut eszembe: ha valaki újabb procit akar használni, akkor még a régi procival frissítsen bioszt, mert bizony az is megeshet, hogy az adott alaplap az új procival el se indul.

De térjünk vissza a hyperthreadinges buheráláshoz. Tehát megvan a jó biosz, megvan a jó alaplap. A hyperthreading támogatást a processzor egy bizonyos lába közli az alaplappal, mégpedig úgy, hogy a gép indulásakor a biosz ezen a bizonyos lábon keresztül megkérdezi a procit: Helló jó barát, tudsz te ilyet? A proci válaszol a lábon keresztül: Tudok hát! Ebben az esetben megjelenik a bioszban a hyperthreadingre vonatkozó menüsor, a biosz képernyőn pedig megjelenik a két virtuális processzort jelentő CPU1, és a CPU2 felirat is. Mondhatja valaki bátran: nosza, akkor buheráljuk meg azt a bizonyos lábat, csapjuk be a bioszt! Na, ez az, ami nem megy. Ugyanis ez a láb csak a gép bekapcsolásakor, néhány ezredmásodpercig kommunikál a biosszal, utána nyugalomba vonul, és nem csinál semmit. Elvben lehetne olyan áramkört készíteni, amelyik ezt a feladatot megoldaná, mon-

FÓRUM

dom, elvben, mert nagyon sok dolgon – pontos időzítés stb. – el lehetne dolgozgatni. De ez sem érne semmit. Ugyanis a biosz nagyon jól tudja, hogy jelenleg csak és kizárólag a 3,06 GHz-es processzor tudja a hyperthreadinget, tehát azt a bizonyos lábat csak akkor kérdezi meg, ha a 3,06-os processzor mikrokódját találja meg.

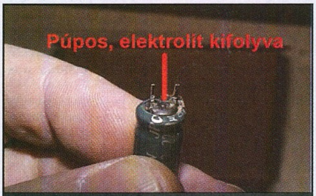
Mikrokódot átírni pedig – lévén a prociban hardveresen kódolva – lehetetlen. Ez pontosan olyan, mint az évek óta állandóan felmerülő kérdés: hogy lehet a szorzózárat feloldani az Intel procikban? Elvben sehogy, a szorzó 1998 ősze óta nem változtatható. Tényleg nem??? Hát... Gondoljunk csak a notebookokban alkalmazott, úgynevezett speedstep procikra. Hálózati üzemben az 1 GHz-es mobil processzor 10 x 100 MHz-en megy, akkuról pedig szépen lemászik 7,5 x 100-ra. Az asztali P4-es procik fentebb említett hővédelme is a szorzó változtatásával működik, a túlmelegedő, mondjuk 20 x 100 = 2000 MHz-es proci tizedmásodpercekre, azaz a visszahűlés idejére lecsökkenti saját szorzóját mondjuk 12 x 100-ra. De figyeljük meg: a szorzó ezekben az esetekben kizárólag lefelé mozog, fölfelé, ahogy mi szeretnénk, úgy soha. Ezekbe a dolgokba bele kell törődni, az Intel túljárt az eszünkön. Sajnos.

De van-e egyáltalán valami gyakorlati haszna a hyperthreadingnek? És mi is az a hyperthreading? Nos, a teljesség igénye nélkül: a hyperthreading olyan technológia, melynek segítségével a processzor egy időben két feladaton is tud dolgozni. Ehhez a megfelelő hardveres támogatáson kívül kell megfelelő operációs rendszer, és megfelelő felhasználói program. Ezek megléte esetében a hyperthreading jelentős gyorsulást hozhat az alkalmazásokban. Mondok egy példát: egyszerre dolgozunk mondjuk Photoshoppal, közben mp3-at tömörítünk. Amennyiben a Photoshop és az mp3 kódoló program is támogatja, a hyperthreading akár 20-50 százalékos teljesítménynövekedést is eredményezhet. És mi a helyzet a játékokkal? Ez jó kérdés, miután a jelenlegi játékok az utolsó csepp izzadságot is kifacsarják a processzorokból. Ha a játékírók úgy akarják, akkor bizony a játékok is sokat profitálhatnak ebből a technológiából. Néhány hónap múlva okosabbak leszünk.

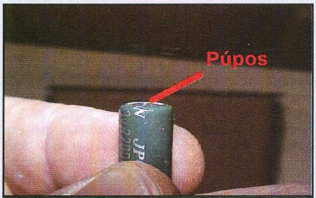
Már esett szó a kondenzátorhibás alaplapokról, igaz, régebben. Nos, ez a gond egyre több és több



Kiépített, hibás kondenzátorok.



Hibás kondenzátor alulnézetben.



Tipikus hiba: a kondi púpos

alaplap esetében jelentkezik. Rendszertelen újraindulások, fagyások jellemzik ezt a hibát, és a későbbiek során egyre rosszabb lesz a helyzet. A gép már el se indul, a hálózati kapcsolót 5-10-szer kell nyomkodni ahhoz, hogy a gép egyáltalán elinduljon. Aztán már soha többé el nem indul. A hiba megállapítása nem egyszerű, főleg azért nem, mert a hibás kondenzátorok felismeréséhez kell egy kis szakértelem is. Nehéz a hiba megállapítása azért is, mert az alaplap beépített állapotában még a szakértő is nehezen veszi észre, hogy az a kondi tényleg púpos, vagy csak a fénytörés mutatja annak.

A hibás kondenzátorok eddig az Abit BF-6, BE-6 II, BX-133 alaplapokra voltak jellemzők. Mostanában kezdenek felbukkanni az SA-6, SE-6, valamint egyéb, más gyártóktól származó alaplapok is kondenzátorhibával. Mint már írtam, a hibás kondik felismerése nagyon nehéz. Ha a gép gyanús, mindenképpen építsük ki az alaplapot a házból, és alaposan nézzük meg a processzorfoglalat körül elhelyezkedő kondikat. A cserélendő alkatrészek száma elérheti a 6-13 darabot is. Minden egyes gyanús kondit cserélni kell, tehát valóban muszáj jól megnézni, mennyi is a rossz. A következő időrabló munka a hibás kondik kiépítése, a forrszemek kitisztítása, de az új kondik beültetése már haladósabb. Én a kondikat úgy szedem ki, hogy a lábakat forrasztóónnal összefolyatom, és addig melegítem, amíg a kondi könnyedén ki nem jön. A forrszemek kitisztításához nagyteljesítményű önszippantó szükséges; vannak olyan helyek, fóliaszigetek, amelyeken a „kétpákás" módszert kell alkalmazni. Ez kétemberes munka, az adott helyen két Weller-pákával kell a lyukat melegíteni, míg az ón ki nem szippantódik. A szépen kitisztított lyukakba az új kondik beültetése már maga a boldogság. Természetesen ügyeljünk a kondenzátorok polaritáshelyes beültetésére, az alaplapok nagy részén a kondik pozitív kivezetéseit fehér + festékszitázás jelzi. Ha ilyen jelet nem találunk, akkor még arra is oda kell figyelni, hogy a kiforrasztottal megegyező polaritással ültessük be az új kondit. Miután egyébként kifogástalan alaplapokról van szó, ezek mindenképpen megérik a befektetett munkát, amit a gépünk a régről megszokott stabilitással fog meghálálni.

Ha már szétszedtük a gépet, ne sajnáljunk egy kis időt a takarításra, ventilátor-karbantartásra sem. Finomszőrű ecsettel, és/vagy levegőspray-vel távolítsuk el a port mindenhonnan. A nyöszörgő ventilátorokat szereljük ki, és végezzünk alapos portalanítást, a hűtőbordát se felejtsük ki. A ventilátorok hátulján hajtsuk fel a címkét, alatta van a csapágy. Néhány csepp műszerolaj új életre kelti a megfáradt ventilátort. Ha már úgyis porosak vagyunk, szedjük szét a tápegységet is, itt is végezzünk alapos nagytakarítást. Azt ugye mondanom sem kell, hogy mindezeket a hálózati kábel kihúzott állapotában végezzük el, különben megrázó élményben lesz részünk. ■ **OLDMAN**

Hízunk. Konkrétan nem a Karácsony & Szilveszter testsúlynövelő-maffia áldásos tevékenységének eredményére gondolok, hanem a lap oldalszámára. Ugyan már mindenki nyilván észrevette, de azért gondoltam már csak leírom, hogy hízunk, végre van egy ilyen fontos hír, amelyik a levrov elejére kívánkozik, hát legyen itt. Ezen kívül még fontos megemlítenem azt is, jóllehet ezt is mindenki észrevette már, hogy egyelőre változatlan ruppómennyiséget kell leperkálni az újságos markába, hogy legálisan, ne pedig eszetlen módon futva kelljen távozni az újságosbódétól. Garanciát nem tudok vállalni, meddig maradhat ez így, de amennyiben a sörárak nem emelkednek a csillagos égig, nem lesz túl nagy baj, gondolom, bár állítólag nem csak ez a meghatározó tényező, mindenesetre egy a legfontosabbak közül, nyilván. Fontosnak tartom megemlíteni a hízással kapcsolatban, hogy mindez nem vonatkozik a levrovra, csak és kizárólag annak készítőjére, tehát ne is reklamáljatok, hogy legyen több két oldalnál eme unikum, semmiképp sem venném a lelkemre, ha túlságosan sok vagy sokkhatás érne titeket, megértitek ugye. Valamint a legfőfő atyaúristen is meg mondta, nem lehet két oldalnál több a levrov. Márpedig amit mondtam, megmondtam, így lesz, és kész.
Amúgy meg még mielőtt a nagy igyekezetben elfelejteném, és ezzel felborítanám az etikett törékeny szabályrendszerét, hát természetesen: Szervusztok! Elmondhatatlan örömömre szolgál, hogy már megint itt vagytok, és ezt az újságot olvassátok, immáron ismét egyre többen és többen, és írtok nekem egyre több és több levelet, már lassan annál is többet, mint amikor a legnagyobb példányszámú lapot csináltuk, és ennek a sok levélnek én úúúgy, de úúúgy, de olyan nagyon úúúgy örülök, hogy az már nem is igaz... Vicceltem. Tényleg örülök nektek, olyannyira, hogy most akkor át is adom nektek a helyet, következzen egy pár levélke a sokaságból. Levrovtime!

HELLO. Hello (Bíró Benjámin)
Hello. *(Hello – a korr.) (Hello!... a franc letette! Levélbetyárok, ehh – a törd.)*

POSZTER. Hello Brazz! (Hogy s mint vagy?) **(Minden jel szerint tök jól. Braz)** Mivel már Gamer vagytok, és nem kötődtök az előző újsághoz, adhatnátok valami extrát, mint például posztert, mert én nagyon hiányolom. Meg ha valamelyik konkurens cég beveti a poszterakciót akkor könnyen lehet, hogy sokan veszik meg azt az újságot, sőt a nagy részük egy idő után átpártol! Király az újság, félistenek vagytok. Csá: Kori K.
Úgy gondolom, a jelenlegi 16 többletoldal változatlan áron nagyon jó extra. *(Jah, 10%-kal többet javíthatok – a korr.)* A poszter miatt valószínűleg nagyon kevesen mennének át másik laphoz, ezt arra alapozva merem mondani, hogy nagyon sok harakirit nem követtek el az olvasóink, amikor anno megszűnt. Nem is volt olyan nagyon sok reklamáció, néhányan hiányolták és hiányolják most is, de nem túl sokan. Ezzel lehet, hogy adtál egy jó ötletet a konkurenciának, nem is lenne baj, ha megcsinálnák, végre nem az lenne, hogy csak akkor csinálnak valamit, ha mi már kitaláltuk, és meg is csináltuk... :) Akinek nem inge, ne vegye magára ugyebár, de akinek meg igen, lassan észrevehetné magát, nem beszélve arról, hogy nem kezd el mindenféle hülyeségeket összeirkálni, hogy mi volt nála először, mit talált már ki az ókorban, éstatöbbi, ésatöbbi. Na, hagyjuk, nem ez a téma. Egy szó, mint száz, felhatalmazásom van kijelenteni, hogy poszter egyelőre nem lesz, viszont ettől még nagyon szeretünk titeket.

KIS MÉLTATÁS. Kedves Brazil! Én már nagyonnagyon régóta az újság olvasója vagyok, még kismajom voltam, amikor megvettem az elsőt. Nemrég hirtelen felindulásból elolvastam egy teljes előző századi évfolyam levrovát (vagy talán levrovját? - ha látná a korr.) **(Nyugi, fogja látni. Kötelességből is és a mérhetetlen kíváncsiságából kifolyólag is. Braz)** ***(Jelentem, láttam. Helyesen: levrovját. Aki nem így írja legközelebb, azzal végezni fog a Szent Inkvizíció – vagy a Hentesek céhe, ezt még nem tudom – a korr.)***, és meg kell, hogy mondjam, sokat fejlődtél! Az újság színvonala azóta jelentősen romlott! Brávó!
Köszönjük, köszönjük. Érdekes, mondjátok páran, hogy a mi kis újságunk jelentősen romlott, de most már egyszer vegye magának valaki a fáradtságot, és fejtse is ki bővebben, mert így aztán sosem tudjuk meg, min kellene javítani. Lehet, hogy nekem nem kellene azt mondanom, hogy szerintem a Gamer meg nagyon sokat és jó irányban változott a legtöbb részen, de hát mit csináljak, ha egyszer tényleg így látom. Vannak még fejlesztésre szoruló részek, és mindig is lesznek, sosem lesz megállás, egy ilyen lapnak folyamatosan átalakulóban, mozgásban kell lennie. Sosem fogjuk elérni, hogy minden mindig és mindenkinek maradéktalanul jó legyen; ha ez lenne a cél, akkor mindenkinek a saját ízlésére szabott újságot kellene csinálnunk, és ugyan tényleg marha jók vagyunk, meg királyok, meg minden, de ezt mégsem vállaljuk be. :) Nem vagytok egyformák, szerencsére, és ez így van jól. Ameddig olvasóink túlnyomó többségének eme produktum megfelelő, addig jó, márpedig azért valld csak be, igazából neked sincs vele olyan sok bajod, mert akkor nem vennéd meg, ugye?
Bevallom: néha a ti újságotok mellett veszek néha - néha más játékokkal foglalkozót is, hátha az jobb. De nem. Szerintem az emberek azért veszik ezt az újságot, mert: 1. Családias hangulatú. 2. A levrov szó jelentősen rádob az eladásokra. 3. Igényesség, humor stb. 4. Nincsenek benne erőtlen, gagyi cikkek!! Ja, és ezt feltétlenül tudnom kell: mi a véleményed a Thief c. játékról? Nekem az a kedvencem! Nemcsak a grafika a fontos! Igaz? Jó lenne, ha legalább pár sort válaszolnál! Előre is köszi. Na, csak ennyit akartam mondani, sok sikert, egyebek, meg hülye, aki szerint a mai levrov gagyi, nézze csak meg a régieket! ;) **(A levrovra is mindig azt mondjátok pedig, hogy egyre rosszabb. Braz)** Maradok levrovista! Sörgumicukorstábfotó. Éljen a Korr. és a törd. Na jó, te is élhetsz! Wick
Na ugye, most aztán jól elszóltad magad, hogy mégiscsak meg vagy elégedve a lappal. Abban történetesen eltérő a véleményünk, hogy a levrov, mint olyan, egyáltalában számít-e az eladásokban, mert szerintem egyáltalán nem, és ezt itt most nem az álszerénység mondatja belőlem, hanem a realitás. Téma túltárgyalva. A Thief szerintem király, hangulatos, a grafika sem olyan rossz, nekem ugyan kimaradt az életemből, de pl. nagyon sokat láttam, amikor a Törd. játszott vele, jó kis hangulatos játék. Ha a Törd. nem lenne annyira lusta, mint amilyen, akkor írhatna valamit róla, de nem fog, max. annyit, hogy télleg marha jó volt. Hát ez a pasi már csak ilyen. *(Tényleg marha jó volt. – a törd.)*

SMS. Hello Braz! Tök jó az újság +minden! A levrov, az nagyon cool! Mit akarok mondani... voltam odaát, és nem találtam az igazságot!
Nem is ott van. Én is voltam odaát. Odaát a kocsma van.

AZ IGAZI HIÁBAVALÓSÁG. Hi Brazil! Légyszi szólj a Laza barátodnak, hogy nézze meg a postaládáját, mert küldtem neki levelet. Sürgősen kellene a válasz!! Rád bízom, mit csinálsz, de nagyon siess!! Davids
Csinálhatok én bármit, ha te nem vagy 18 és 20 év közötti, irdatlan jól kinéző, komoly mellbőséggel megáldott bombázó, akkor bizony a Törd. válaszát az örökkévalóságig várhatod. Néha, pontosabban nagyon néha egy-két levélre ugyan szokott írni valami válaszfélét, sajnos nem tudom megmondani, mi alapján szelektál, valószínűleg random. Viszont azzal se mész semmire, ha válaszol, komolyan nem is értem, egyáltalán hogyan juthatott eszedbe, hogy akarsz tőle valamit... (Azért nem válaszoltam, mert nem is tudtam rá a választ, így továbbítottam a levelet a mentőövbe. Minden levélre válaszolok, amire tudok. – a törd.)

TÖRD.-NEK EZ IS. Szia törd. baby! Hogy van a Brazilkááď? Hmmmmmm...? (Horváth Anikó Katalin)
Én kérek elnézést ismét, de sajnos ez a semmirekellő Törd. úgysem fog válaszolni. Persze ennek alapvetően az is lehet az oka, hogy ezt a levelet az én postafiókomra küldted. Na már most mindenképpen meg kell jegyeznem ezzel kapcsolatban, mely megjegyzéssel fel kívánom hívni minden érintett figyelmét ama fontos tényre, hogy ha valakitől akartok valamit, akkor a levelet neki küldjétek direktben, mert ha arra számítotok netán, hogy majd én továbbküldöm, és akkor arra hamarabb válaszol valaki, hát nagyon tévedtek. Először is, mert semmivel sem vagyok kevésbé semmirekellő, mint a Törd., ebből kifolyólag nem kizárt, hogy nem küldöm tovább, másodszor pedig azért, mert szinte biztos vagyok benne, hogy a legtöbb szerkesztőségi tag és cikkíró az irántam érzett nagyrabecsüléséből fakadóan a tőlem érkező leveleket azon nyomban a kukába helyezik elolvasás nélkül... :) *(Akkor válaszolok most itt! Ez a mocsok már megcsal, mert már NŐKKEL jár, ami ugye két férfi szerelmében igen elítélendő dolog. Ráadásul még jobban is érzi vala vele magát, mint szerény személyemmel. Így aztán én is nőkre váltottam! Pályázatokat (fénykép, méretek, telszám) a szerkesztőség címére „A TÖRD AZ ÉN ADONISZOM" jeligére várom! – a törd.)*

SMS. HI! A CD-n a shareware játékok helyett, írhatnál úgy 25 megás levrovot, sok hű rajongód megörvendeztetésére! KRIZ-Y
Nyilvánvalóan valahova nagyon beverhetted a fejed, sürgősen keress fel egy jó orvost.

HMM. Te hülye, szenilis, köcsögfejű, farokrázó, disznótosző, alkoholista barom állat! Miért te vagy a kedvencem???? (Farkas Balázs)
Fogalmam sincs. Talán, mert mégsem olyan vagyok, mint amit írtál, hanem kedves, szeretetreméltó, jóságos, segítőkész, szép és okos. *(Na igen, a disznótoszó kicsit erős volt – a korr.) (Szerintem a hülye – a törd.)*

HARDVER-SZAKTANÁCSADÓ ROVAT. Drága, kicsi Brazilkám! Egy kérdéssel fordulnék hozzád! Na mindegy, szóval az én konfigom a köv.: 780 MHz, GeForce 4 MX 440, 320 MB RAM stb. Szóval Battlefieldezni szeretnék! Mit fejlesszek, hogy menjen a game? Mer' most felraktam, de körülbelül 0,1-0,2 Fps-sel megy :) !
Mindent...

IZÉ. Hát! Brazil! izé... na!... szóval:... csak... (és ekkor végre az eszembe jutott:) te nagyon fölébecsülöd, ahogy mi fölébecsüljük az alábecsülésedet! Gray (Jánoska Bence)
Aha...

TÁBORKÉRDÉS. Szevasztok Spanok!! Vac iz dasz? Ja, tudom! Aztat akarom kérdezni, hogy... na kez-

dem elölről! Nos, azt vágom, mint bálna f***a az iszapot, hogy csak 16 évet betöltött PC GURU-isták, SORRY!! GAMER-isták mehetnek szülő nélkül táborba, de én szept. 8-án születtem, a tábor + ugye aug.-ban van, tehát beengedtek maj' a táborba vagy nem? John5
Hm, egy nagyon picikét korainak érzem ezt a táborosdi témát, ám mivel komoly meglepetésemre nem ez volt az elmúlt pár hét alatt az egyetlen táborról érdeklődő levél, hát legyen, beszéljünk róla. Először is ki mondta, hogy idén megint lesz tábor? Szerintem senki, de ha véletlenül mégiscsak lenne, akkor arra határozottan az eddigi szabályaink kőkemény betartása lesz a jellemző. Így például ha te szeptember 8-án lépsz bele abba a boldog korba, amikor már minden kis csínyedért téged fognak felelősségre vonni, akkor te majd szeptember 8. után fogsz hozzánk egyedül táborozni jönni. Mondjuk szeptemberben nem lesz tábor, de tételezzük fel, hogy feltételeztük, hogy van, de amúgy mondom, hogy nincs. Előtte is beengedünk természetesen, hozol magaddal a hátizsákban egy nagykorú testvért, esetleg egy nagymamit, aki vállalja érted a felelősséget, és ennyi, ilyen egyszerű. Erről ennyit, kérek mindenkit, hogy a tábor témát szíveskedjen elnapolni addig a boldog pillanatig, amíg meghirdetjük, ha egyáltalán. Én meg egy mekkora hülye vagyok, hogy január közepén ezzel foglalkozok, komolyan.

SMS. Hétfőn elkezdődött a suli, ismét tudást akarnak verni számítógépen nevelkedett, játékos fejünkbe, de mi küzdünk ellene. Per
Így is van! Komoly kitartással el lehet érni, hogy olyan buták maradjatok, mint a tök, és ha ügyesek vagytok, ezzel elég sokra vihetitek. Akár még tördelő vagy Korr. is lehet belőletek. Ha még kitartóbbak vagytok, esetleg, nagyon esetleg még levrovot is szerkeszthettek, de ezt bizony nem könnyű elérni.

FÓRUM ANGYALA. Hello Brazil! Csak azért zaklatlak, mert volna egy észrevételem. Mégpedig: Szerintem a levrovban sokkal vadabb vagy. (Lehet, hogy a sör teszi.) A fórumon meg olyan jámbornak tűnsz. Miért van ez? Egyébként régen hallattad a hangodat az IPMA fórumain. Ez miért van? Egyébként add át a Guru Teamnek, hogy puszi, meg tök jó lett az újság (2003/01). Tetszik a full game is. Búcsúzom! Üdv: Tótok Péter [Dodger Tech] ui.: Az Erő legyen veled, és mint mindig, éljenek a csajok!
Én? Vad? Olyan nagyon kedves vagyok itt is, hogy öröm engem olvasni. Szerintem bizony. Talán csak picit más a két dolog hangulata, a fórumhoz akkor nyúlok hozzá, amikor akarok, a levrovot meg akkor írom meg, amikor a határidő akarja, összefüggés amúgy nincs, szelíd vagyok, mint egy törpehörcsög. Az viszont még lehet, hogy titeket, fórumozókat még egy fokkal jobban szeretlek, mint az átlagos levélírókat, a fórumon sokkal közvetlenebb, barátibb a kapcsolat, és ettől érezheted úgy, hogy én magam vagyok a jóság, a barátságosság és a szeretet földre szállt angyala. Vagy legalábbis valami ilyesmi. (Szolgálati közlemény: nagyon megkérem a Korr.-t és a Törd.-öt, hogy ehhez ne merészeljen hozzászólni, mert nem tudom garantálni testi épségüket, és nem nagyon szeretnék bejárni hozzájuk a kórházba látogatni.) *(Na jó, nem vetem be a DEL-pallost – a korr.)* Szóval kedves olvasóink, gyertek a honlapunkra minél többen (Reklám! Reklám! www.gameronline.hu) , regisztráljátok magatokat fórumba, és szóljatok mindenhez hozzá, amihez csak akartok. Nagy rendszerességgel olvassuk a véleményeteket (én például legalább kétnaponta, de inkább majdnem minden nap), habár nem feltétlenül írunk hozzá mindenhez, ezért lehet, hogy néha úgy tűnik, nem is vagyunk ott, pedig dehogynem.

GYÖNGYSZEM A GAMERONLINE FÓRUMRÓL [HÖLLEHTID BÁJ LILY]. A wc-n ültem a minap, és eszembe jutott az újságnak egy marha jó új név: GURMA, nem tévesztendő össze a gyurmával, és jelzés lenne mindenki számára, hogy ez az igazi, eredeti PC Guru. Ráadásul mennyivel jobban hangzik, hogy veszek egy Gurmit, Gurmácskát, Gurmot, nem? De! Na, isten áldjon benneteket! (Predakon)
Eddig is sejtettem, és egyre biztosabb vagyok benne, hogy az emberiséget a mellékhelységben megfogalmazódó gondolatok viszik előre...

FELOLDOZÁS. Hello Brazil! Hatalmas bűnt követtem el.:(Oldozz fel, bazi nagy bűn, segíts rajtam. Bűnöm lehet, hogy megbocsáthatatlan, de imával fordulok hozzád. Nem vettem meg egy Gamert.:(Segíts rajtam, nem akarok ilyen lelkiismerettel meghalni! Döncy7 (Becze Dénes)
Vannak bűnök ezen a földön, melyek lelkedet mindhalálig nyomasztani fogják, ez is ilyen. De ha megígéred, hogy ezentúl jó kisfiú leszel, és minden hónapban irányodat a helyi újságos felé veszed, és ezentúl mindig megveszed a Gamert, lelked, bizony mondom, néked nem fog a pokol tűzén elhamvadni. Teljes megtisztulást úgy nyerhetsz, hogy kapod magad, és iszonyú sebességgel rohansz a postára feladni az előfizetést, továbbá a címen kérelmezed a jóságos angyaloktól, hogy pótolják a te kimaradt Gameredet. Továbbá egy hétig minden este fogmosás után mondj el három Mibrazilunkat, elalvás előtt még kettőt, elalvás után pedig már nem kell többet.

HAVI ANTIVERS. Csá Brazil! Írok egy levelet, remélem, beteszel a levrovba, mert sokat dolgoztam vele (tényleg)! Íme: élet magamról:

Mint állat

Jön, mint állat,
A székletmintázat,
De az a hír,
Hogy nincs papír,
Sebaj, itt a kezem,
Arról majd a falra kenem.
Aranyerem kint van,
Nagyobb, mint a farkam,
Megakad az asszony szeme,
És a sok pofon közepette
Csöngetnek. Jön a GAMER havi száma,
Rohanok érte, mint az állat,
Lapozgatom... Hol a LEVROV?
ÁÁÁ! Itt a kis gonosz!
Az utsó rím már nem jön,
De valahogy még kinyögöm:
A GAMER az én Bibliám,
Veszem mindig...
MINT ÁLLAT?!

Előre is köszöni, rajongód: DRACONIAN (Huszár Dániel) ui.: ha nem raksz be a levrovba, utálni foglak!!!
Hát ez valami gyönyörű volt. Most akkor te engem nem utálsz, ez jó. Hm, de mi van a többi néhány ezer emberrel, aki ezt most itt végigolvasta? Mindegy, most legalább látjátok, mikkel örvendeztetnek meg engem nap, mint nap néhányan. Szenvedjetek egy kicsit ti is. :) *<Szerintem rettenetes, sőt borzasztó... lil> (Isten nem bottal ver... - a korr.) (Ahh, CASCOT AKAROK KÖTNI, CASCOT!!! – a törd.)*

ESTI MESE. Csá csumi BRAZIL!!! Mese:) Na szóval, vót királyfi meg a sárkány. Ja, és a szobalány. A szobalány felmondott. A sárkány meghótt. A királyfi meg hossssssszú útra indult, míg el nem ütötte a mutáns veréb. Amúgy meg a lovakról akartam írni. Na mindegy, majd legközelebb. (Szilágyi Zsolt)
Ezt csak azért, csak most, csak itt, csak nektek, hogy boldognak érezzétek magatokat. Legalább azért, mert nem kaptok ilyenből többet is akár egy héten. :) *<Miért is halt meg a sárkány?... lil> (Mert ezt a szerepet osztották rá – a korr.)*

MENTÖÖV EXTRA. Csá Brazil, nem tudod, hogy kell a GTA 3-ban eljutni Ghost Citybe? A fórumon való beszélgetésekből ugyanis nem derült ki, gondoltam, te úgyis mindent tudsz. Na chá (Dexter3)
Így igaz. Tudom...

KÉRDÉSEK, VÉLEMÉNYEK, ILYEN LEVÉL MINDIG KELL. Hali! Csak azért írok, mert szeretném egy-két dologról elmondani a véleményem. 1. Mindig olvasom a levrovot, és szinte az összesben volt már olyasmi, hogy: de szar a teljes játék, meg újabbat adjatok!!! Az én véleményem az, hogy mindenki kapott olyan játékot, amelyik neki bejön. Hiszen volt már egy csomó király játék! Freespace, Total Annihilation + Kingdoms, Heroes of might & magic 3 + Armagedon's blade, Unreal. Dicséretes az IG1 meg a Screamer 4x4 is. Még sorolhatnám, de sok van hátra. Kifejezetten örülök annak, hogy az ICEWIND DALE lesz a következő teljes játék!!!! 2. Tudom, hogy nem fog tetszeni, amit írok, de mi lenne, ha néha TE is írnál JÁTÉKLEÍRÁST!!! 3. Utolsó kérdésem az lenne, hogy a szerkesztőség tagjai közül ismeri-e valaki a KoRnt, System of A Downt, esetleg a Slipknotot? Most már búcsúzom: Gabriel Knight (Kuczora Gábor) Ui.: Mit tudtok a StarCraft 2-ről?
1. Kifejezetten örülök, hogy örülsz. Nyilván sokan szeretnék az egy-két hónapos játékokat mellékletként látni az újságban, de hát, mint tudjuk, működésképtelen elképzelése mindenkinek van.
2. Hát hogyhogy mi lenne? Botrány.
3. Hát persze. Illetve mittomén. Tartottam az előbb egy gyors közvélemény-kutatást az elérhető szerkesztőségi tagok között, de mivel éppen csak egyedül vagyok itt, ezért az adatgyűjtés kicsit szegényesre sikerült, ezáltal az eredmény is egy kicsit talán kétséges, szerintem inkább igyunk egy sört. *(Ha már a témánál vagyunk, nem lehetne esetleg-e, hogy ne egy adott együttesért rajongjatok, hanem a JÓ zenéért? – a törd.)*

KAPJUK BE. Hellósztok! Először is kapjátok be, mert a 2000. 9. havi számban a Diablo végigjátszásában azt írták, hogy ha az amulettbe beteszek három perfect koponyát, akkor az összes skillre kapok egyet vagy kettőt. És nekem persze olyan szart adott, hogy +3 engergie (amulett)-et adott. Ez k***a értelmes, amit én írok, de nem baj, a lényeg hogy... Na csá, azt csókolom mindenkinek, éjjenek a csajok! (Háfra Róbert)
Rohadt Diablo. Rohadt orkok. Rohadt amulett. Rohadt koponyák. Hát micsoda szemétség ez már, rohadt szerkesztőség, rohadt cikkírók, rohadt számítógép, miért nem az van mindig, amit ott leírtak, és egyébként is. Rohadt Diablo. Rohadt orkok, Rohadt amulett. Rohadt koponyák. Kapjuk be.

UTOLSÓ LEVÉL. Brazil! Itt az idő. Menned kell. Viszlát jövő hónapban. (Peti)
Tényleg, tényleg, milyen igaz. Hát akkor búcsúzzunk, lengesse mindenki a szép fehér és lehetőleg alig használt fehér zsebkendőjét, csóközön, sziasztok, éljenek a csajok, folytassátok a hízókúrát, puszipuszi.

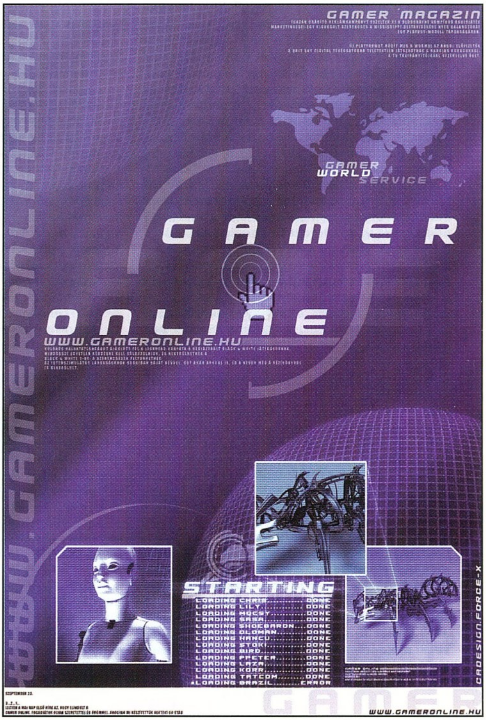
BRAZIL



Romeo
3004B
P IV 3700 USB
6042 (L)
3005B
S-201
KÜLÖNLEGES DESIGNNAL RENDELKEZŐ, KÖNNYEN SZERELHETŐ HÁZAK, CE ÉS MEEI MINŐSÉGI TANÚSÍTVÁNNYAL.
P IV-ES HÁZAK 2 ÉV GARANCIÁVAL.
Feel-V
USB
silver
P IV
56.6 külső modem
AZ ORSZÁG
LEGNAGYOBB
HÁZKÍNÁLATA!
Mycom
Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
T: 204 5444, 204 5464
Fax: 204 7444
e-mail: mycom@mycom.hu
www.mycom.hu
COOMP-KER
Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasdy u. 6.
T.: 215 2923, 216 8206 Fax: 216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu
ACORP INTERNATIONAL
ACORP ingyenesen hívható zöld szám:
06/80 204082



www.magicomp.hu info@magicomp.hu
AMD - ECS K7S5A / K7VTA3 11.400/13.200.-
AMD - GigaByte 7VAX / 7VAXP 20.800/26.600.-
AMD - MSI KT3 / KT4 16.600/19.200.-
P4 - MSI 645E-MAX / 845Ultra 16.920/16.200.-
P4 - MSI 648MAX-L / ABIT SA7 23.600/12.920.-
AMD XP 1800+/2000+ 13.800/16.500.-
P4 2GHz Nw. / 1.7GHz Cel. 34.960/11.500.-
CD-RW 48x LG / MSI / Philips 11.200/12.200/11.600.-
COMBO 32x LG / Philips 17.800/16.800.-
DVD 16/48x Panasonic / LG 8.920/9.200.-
DVD 16/48x Toshiba 1év / 2év 9.800/10.800.-
DVD Teac 2év / Pioneer 119 10.400/10.400.-
HDD Maxtor 60GB / 80GB 17.400/21.200.-
HDD Seagate 60GB / 80GB 18.920/21.800.-
HDD Western Digital 80GB (8MB) 24.800.-
MEM. Comp. Flash 128 / 256MB 8.400/15.600.-
MEM. Smart Media 128MB 9.400.-
Komplett konfigurációhoz AJÁNDÉK GAMER MAGAZIN!
ÁRGARANCIA!!!
Biztosítsd magadnak a legjobb árakat!!!
Részletek honlapunkon!
A feltüntetett árak nettó árak és a 2003. január 22-i állapotokat tükrözik!
SB LIVE! 5.1 hangkártya 6.880.-
GF4 MX440 / MX460 9.800/11.600.-
ATi 8500LE 64/128MB 15.900/19.920.-
ATi 9000Pro GIGABYTE 20.400.-
ATi 9700Pro Sapphire 69.920.-
MSI Ti4200 64MB+TV 29.400.-
ABIT Ti4200 64MB+TV 28.400.-
MagiComp
Nyitvatartás
Hétfő-Péntek: 10-20
Szombat: 10-16
1092 Budapest, Ráday-Kinizsi u. sarok
A Corvin mozitól és a Kálvin-tértől 2 percre
(1) 215-36-95 / (20) 538-55-46 / (30) 489-13-39
www.magicomp.hu info@magicomp.hu www.magicomp.hu info@magicomp.hu



GAMER MAGAZIN
WWW.GAMERONLINE.HU
GAMER WORLD SERVICE
GAMER
ONLINE
WWW.GAMERONLINE.HU
STARTING
CREDESIGN.FORCE-X
GAMER
WWW.GAMERONLINE.HU

PROGRAMAJÁNLÓ

FEBRUÁR 1-2.

Wildstyle & Tattoo kiállítás és vásár a Petőfi Csarnokban. Aki kíváncsi arra, hogy a testkultúra hol tart ma, mindenképpen látogasson el ide, a rendezvény programja nem mindennapi élményt ígér. A ruha- és tartozékvásáron kívül természetesen meg lehet csodálni munka közben a tetoválás, a piercing és a testfestés mestereit, néhány színpadi produkciót pedig a rendezők kifejezetten sokkolónak ígérnek.

FEBRUÁR 2.

Tony Lakatos koncert, Vigadó nagyterem. A jó nevű szaxofonguru Move It című lemezét mutatja be, bebizonyítva, hogy a hagyományos jazzt éppolyan kitűnően játssza, mint az R'n'B-vel és funkyval, vagy akár a Move It végére egyre gyakrabban megjelenő hip-hop és elektronikus zenei elemekkel kevert jazzt.

FEBRUÁR 7.

IV. Szolnoki Blues és Rock Farsang, Szolnok-Tiszaliget
Remek kis zenei fieszta készül ott, ahol Hancu és Stöki a kandós gólyatáborokat töltötte... Olyan nevek lépnek fel, mint a Pál Utcai Fiúk és a Kispál és a Borz. Az elnyűhetetlen Moby Dick is tiszteletét teszi, a Hobo Blues Band, Ferenczy György és a Herfli Davidson, valamint a Takáts Tamás DBB pedig a bluesrajongóknak okoz majd kellemes perceket.

FEBRUÁR 21.

Command &Conquer Generals megjelenés. Végre megjelenik az év legjobban várt valós idejű stratégiai játéka, a C&C Generals. Hogy a Westwood legújabb RTS-e képes lesz-e felvenni a versenyt a WarCraft 3-mal és az Age of Mythologyval, azt a következő számunkból megtudhatjátok. Annyit azonban már most elárulhatunk, hogy nem mindennapi csemegével lesz dolgunk!

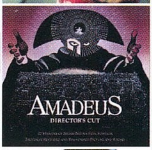
FEBRUÁR 21.

Sim City 4 megjelenés. Polgármesterjelöltek figyelem! Februárban megjelenik Will Wright klasszikusának legújabb darabja. Ha kíváncsiak vagytok a játékról kialakított véleményünkre, akkor lapozzatok a 48. oldalra.

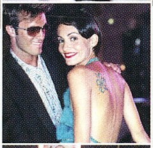




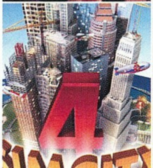












FEBRUÁR 27. - MÁRCIUS 4.

Mohácsi busójárás. A mohácsi télűző-tavaszköszöntő farsangvégi karnevál legősibb népszokásaink egyike. A helyiek ilyenkor rémisztő ruhákba bújnak, és szörnyálarcokat vesznek fel, hogy a tél megijedjen tőlük, és elszaladjon. Így járják végig a házakat kiáltásokkal, kürtszóval és kolompokkal tartva távol a gonosz szellemeket. Elterjedt szokás még ilyenkor a nők hajának húzgálása (hogy minél nagyobbra nőjön), valamint a főtéri viaskodás a férfiak között. Az ünneplés a tél halálát szimbolizáló szalmabábuégetéssel ér véget.

FEBRUÁR 28.

Amadeus Rendezői változat - 2DVD. Milos Forman alkotása 1984-ben elsöprő győzelmet aratott az Oscar-díjkiosztó gálán, és többek közt elnyerte a legjobb filmnek, a legjobb rendezőnek, a legjobb színésznek és a legjobb forgatókönyvért járó neves amerikai díjat. A pazar korszakeposz nagyságához mérten februárban felújított, újrakevert változatban, magyar szinkronnal és 20 percnyi, eddig sosem látott képpel kibővítve jelenik meg. Forman mesterműve a léha, életvidám zseni, Mozart és a szorgalmas, fegyelmezett, de nagy művésszé sosem váló zeneszerző, Salieri rivalizálását meséli el. Az irigységtől elvakult középszerű zenész mindenáron tönkre akarja tenni Mozartot, de vajon valóban ő némította el a világ egyik legnagyobb zenei tehetségét? A rejtély és a zene örök marad.

MÁRCIUS 1-2.



II. RPG.HU Szerepjátékos Találkozó és Vásár, XIII. kerület, Láng Művelődési Központ. Az év legrangosabb szerepjáték-eseménye élő gladiátor és aikido bemutatóval, tucatnyi szerepjáték- és kártyaversennyel. A kétnapos rendezvényen a könyvkiadók is nyílt napot tartanak, a nevetésről pedig vicces kvízjátékok és vetélkedők gondoskodnak (pl. RPG Activity). A rendezők az érdeklődő szülőkre is gondoltak néhány komoly témájú előadással.

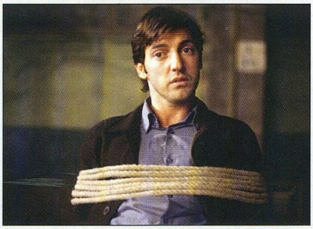
FILM

TAXI 3: INTERJÚ GERARD KRAWCZYK RENDEZŐVEL

A hazai mozik február 27-én tűzik műsorukra a nagy sikerű Taxi sorozat legújabb darabját. A premier apropójából az InterCom jóvoltából interjút közölhetünk a film rendezőjével, Gerard Krawczykkal. Fogadjátok szeretettel!

A taxi első és második része nagy népszerűségnek örvendett, a legújabb rész egyben a sorozat záró filmje is, vagy egy következő darab megszületése is elképzelhető? Természetesen mindig elképzelhető a folytatás, azonban itt valójában nem folytatásról van szó, hanem egy új kalandról. Azt hiszem, hogy a TAXI elsősorban olyan szereplőgárdát jelent, akik barátként, jó cimboraként is közel állnak hozzánk, akikkel szeretünk találkozni, és szívesen bulizunk együtt. Olyan dolgok ezek, amelyeket az ember nem tud előre elhatározni. Ráadásul az is kell, hogy a színészeknek legyen kedvük eljátszaniuk a szerepüket, hiszen ők is öregszenek, átalakulnak, és változik az életük.





Mivel a Taxi megszületése óta hat év telt el, és ennyi idő alatt változnak a dolgok, a történetnek is kötelezően át kell alakulnia a szereplőgárdával együtt, átalakulni pedig annyit jelent, hogy változni.

Miben alakult át Ön a Taxi óta? Első beugrásomkor a Taxihoz erősítésként jöttem, mivel Gérard Pirèst bevitték a kórházba, a forgatást pedig mindenképpen el kellett kezdeni. Nem sok mindent tudtam a Taxi körüli dolgokról, ahogy az ott lévő szereplők többsége se. Egyszerre, együtt alakultunk, Taxi, színészek és mindaz, amit magunkban éreztünk már az elejétől fogva.

Valami nagyon sajátságos, nagyon intenzív dolog történt a színészek, Daniel és Emilien figurája, a felügyelő és a marseille-i autók (amelyek szintén teljesen különálló szereplők voltak) között. Egyfajta harmónia és szimbiózis jött létre mindenki között, és egyszer csak tanúi lettünk, hogy valami nagyon ütős dolog születik.

A Taxi 2-höz hasonlóan nyilvánvalóan most is elővettük Daniel és Emilien figuráját, akik átalakultak, változtak, ahogy mi is, ráadásul kicsit meg is öregedtek...

A Taxi 3 legfontosabb változását azonban nem a szereplők, hanem az évszakváltás jelentette. Korábban a cselekmény nyáron zajlott, itt azonban minden télen történik, és emiatt a film bevilágítása és a fényviszonyok teljesen eltérnek attól, amit eddig megszokhattunk.

Hogy közelített a főszerepet játszó színészekhez ebben a második kalandban? A magam részéről nagy örömmel találkoztam újra a színészekkel, és ugyanazzal a lelkesedéssel álltam a munkához, mint annak idején. Nagyon is tisztában vagyunk vele, milyen barátság és szeretet alakult ki Emilien és Daniel alakja és a nézőközönség között, ezért az új epizódban semmiképp sem szerettünk volna csalódást okozni. Így, együtt, mi mind mintha egyetlen család lennénk; a mindennapi kapcsolatainkban néha jól kijövünk egymással, de az is előfordul, hogy összezördülünk bizonyos dolgokon, de mégiscsak így vagyunk egy csapat.

Milyen a viszonya Bai Linggel, a film „vendégsztárjával"? Találkozásunk épp annyira volt meglepő, mint építő jellegű!

Bai Ling kínai, Los Angelesben él több millió kilométerre az otthonától. Nagy amerikai filmekben játszott már, ő elmesélte nekem az élettörténetét, én is neki az enyémet. Pillanatok alatt kialakult közöttünk a közös nyelv.

Hogyan társalogtak? Milyen nyelven? Igénybe vett tolmácsot? Bai Ling professzionizmusa, nyitottsága és embersége mélyen megfogott. Lenyűgöző munkát végzett, hiszen nem tudott franciául (csak fonetikaleckéket vett). Mindnyájunkat meglepett a fejlődése, annyira, hogy a fellépése után többen is azt hitték, hogy tökéletesen beszéli a nyelvünket. Számomra ő csodálatos találkozás, nagyszerű tehetség, mostanra már kicsit olyan, mint egy unokatestvér. Remélem, lesz még alkalmam vele filmet készíteni.

Milyenek voltak a forgatási körülmények a hegyekben? Kicsit nehéz volt, mert az idén nem esett túl sok hó. Bonyolult volt felvinni a cuccokat, és fárasztó volt a hidegben forgatni... ezektől az apró kellemetlenségektől függetlenül azonban kellemes hely volt, olyan, amelyet a mozi még nem igazán fedezett fel magának, érdekes volt kiaknázni a helyszínben rejlő lehetőségeket. Igaz azonban az is, hogy például a természetes díszletek igénybevétele óriási szervezőmunkát igényelt.

Melyik a film leghumorosabb jelenete, illetve melyiket volt a legnehezebb leforgatni? Rengeteg humoros jelenet van, de nem szeretnék semmit se előre kifecsegni!

Magam is többször a hasamat fogtam a nevetéstől... Furcsa, de tudni kell, hogy az, aminek a vásznon majd humorosnak kell lennie, a forgatás közben nem feltétlenül vicces. Varázslat ez, olyasfajta időzítés és pontosság, mint az óraszerkezetekben: a dolgoknak pontosan, sajátos ütemben kell bekövetkezniük és fordítva. Ha a jelenet humoros a forgatáson, nem biztos, hogy az lesz a filmvásznon! Ami pedig a legkeményebb jelenetet illeti... úgy hiszem, az még valahol várat magára! ■ SASA

DVD

AMÉLIE CSODÁLATOS ÉLETE



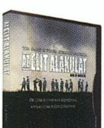
Európa-díj a legjobb filmnek és a legjobb rendezőnek, valamint öt Oscar-jelölés a referenciája Jean-Pierre Jeunet legújabb álmának, mely a világ minden pontján lenyűgözte közönségét. Az Amélie csodálatos élete több mint film, története elvarázsol, a belőle áradó szeretet, kedvesség és romantika csodálatos egyvelege megszületésének pillanatában a mozi-mitológia részesévé és klasszikusok közé emelte azt.

Amélie Poulain felszolgálólányként dolgozik a Montmartre egyik bisztrójában. Szép, kedves és romantikus, ám mégis magányosan él kis garzonlakásában. Nem mindennapi dolgokat élt meg ifjú élete során: gyermekkorában orvos édesapja rosszul diagnosztizálta, így képzelt szívelégtelenségének köszönhetően messze el kellett kerülnie a gyermekközösségeket; édesanyjára a szokásos templomlátogatásuk alkalmával a Notre Dame tetejéről öngyilkosságot elkövető teste zuhant azonnali halált okozva ezzel, a magára maradt apa ezután minden érzelmét egy kerti törpére pazarolja.

A megpróbáltatások nem keményítették meg Amélie szívét, nyitottan és jóindulattal fordul az emberek felé. Elhatározza, hogy akinek csak tud, segít.

Rendező: Jean-Pierre Jeunet **>** **Szereplők:** Audrey Tautou, Mathieu Kassovitz, Rufus, Yolande Moreau, Artus de Penguern, Urbain Cancelier, Dominique Pinon **>** **Hang:** magyar, francia (Dolby Digital 5.1) **>** **Kép:** 16:9 (2.35:1) **>** **Felirat:** magyar **>** **Extrák:** Így készült a film; Interjú a rendezővel; Szereplőválogatás; Audrey Tautou ezer arca; Sztoribord; filmelőzetes. **> A filmet Magyarországon a MOKÉP hozza forgalomba.**

ELIT ALAKULAT - 6DVD -



Az HBO egyik legnépszerűbb és egyben legnagyobb szabású produkciója a Steven Spielberg és Tom Hanks nevével fémjelzett Elit Alakulat február 11-én végre Magyarországon is megjelenik. A tízrészes sorozat a Stephen Ambrose történész tanulmányai alapján íródott második világháborús történetet dolgozza fel, melynek főhősei az amerikai hadsereg különítményének, a 101. légideszant-hadosztály, 506. ejtőernyős ezred Easy századának katonái. A sorozat végigkíséri a csapatot az első kiképzéstől a Normandiai partraszálláson át egészen a végső győzelemig. Ambrose kutatásai nemcsak a történelmi kérdésekre térnek ki, hanem a szereplők egymáshoz való viszonyát is feltérképezik, és betekintést enged katonák kegyetlen világába, ahol az összetartás és a bizalom elengedhetetlen.

Az Elit alakulat fémdobozos változata az aránylag alacsony ajánlott fogyasztói árának köszönhetően mindenképpen megéri az árát, hiszen a tíz epizód történelemhűsége és technikai megvalósítása a legnagyobb hollywoodi produkciókkal is felveszi a versenyt!

Rendező: Tom Hanks, David Frankel **>** **Szereplők:** Dale Dye, Ron Livingston **>** **Hang:** angol, francia (Dolby Digital 5.1) **>** **Kép:** 16:9 (1.78:1) **>** **Felirat:** magyar, angol, arab, bolgár, horvát, cseh, dán, holland, finn, francia, görög, héber, izlandi, norvég, lengyel, román, svéd, török **>** **Extrák:** Egyedül voltunk, egymásra utalva: Az Easy Company katonái – 80 perces dokumentumfilm az igazi Easy Companyról; Így készült Az Elit alakulat; Ron Livingston 55 perces videó-naplója; Rövidfilm a sorozat normandiai díszbemutatójáról; Képgaléria; Filmográfiák, életrajzok; Internetes linkek a témával kapcsolatos weboldalakra (DVD-ROM). **> A filmet a Warner Magyarország hozza forgalomba.**

FACÉROK



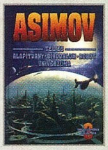
Cameron Crowe (Jerry Maguire, Majdnem híres) egyik korai remeke végre digitális formában is elérhető, ám sajnos a mű nagyságához méltatlanul majdhogynem extrák nélkül, ráadásul sztereóban került napjaink legkedveltebb adathordozójára. Persze mindez mit sem von le Crowe igazi sztárokat felvonultató filmjének értékéből, mely édes és humoros mese hat Seattle-ben élő huszonévesről, akik egyszerre keresik a szerelmet és menekülnek előle. Közösek az álmaik, a zenéjük és a ház, amelyben lakást bérelnek. Steve már belefáradt a taktikázásba és a bonyodalmakba, úgy érzi, elege van a szerelemből. Az elkényeztetett Linda retteg az igazitól és saját érzéseitől. Cliff romantikusan zárkózott rocker, akit szomszédnője próbál letéríteni a facérlét könnyed útjáról. Debbie biztos benne, hogy ha van tuti kis ruha és egy videó, akkor már ott is a nagy Ő. Bailey nem törődik ezzel az egésszel, de mindig kész tanácsot adni.

Ha a Majdnem híres hangulata megfogott, akkor Cameron „intelligens" vígjátékát semmiképp se hagyd ki! Hidd el, megéri!

Rendező: Cameron Crowe **>** **Szereplők:** Matt Dillon, Bridget Fonda **>** **Hang:** angol, német, (sztereó), spanyol (nono) **>** **Kép:** 16:9 (1.85:1) **>** **Felirat:** magyar, angol, cseh, horvát, dán, finn, francia, német, görög, héber, izlandi, olasz, norvég, lengyel, portugál, spanyol, svéd, török **>** **Extrák:** Kimaradt jelenetek; mozielőzetes **> A filmet a Warner Magyarország hozza forgalomba.**

KÖNYV

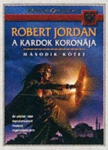
ISAAC ASIMOV: ENCYCLOPEDIA GALACTICA 3



A robottörténeteket magunk mögött hagyva (lásd: Encyclopedia Galactica 1-2) folyamatosan, az időrendiségnek maximálisan megfelelve haladunk az Alapítvány létrejöttéhez. A kötetben szereplő művek (három regény: Az űr áramlatai, Kavics az égben, Az Alapítvány előtt és egy novella: Zsákutca) erről a köztes időszakról szólnak.
"Az Alapítvány előtt" azért rendkívül fontos regény, mert a pszichohistória elvének feltalálásával választóvonalat képez (ami eddig volt, az tartozik a Robot és a Birodalom gyűjtőnevek alá, ami ezután következik, az már az Alapítvány).
A kötet végén található kronológia pedig segít eligazodni Asimov monumentális életművében.

Szukits Könyvkiadó (2002)

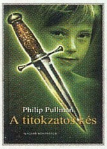
ROBERT JORDAN: A KARDOK KORONÁJA II.



A világvége közeledtével egyre többen bújnak elő rejtekükből, és igyekeznek befolyásolni az eseményeket. Az eddig megszokott hatalmi csoportosulásokon kívül (az Újjászületett Sárkány és barátai, az Árnybarátok, az aes sedai-ok, a Fény Gyermekei, az aielek), színre lép néhány korábban ismeretlen társaság tovább bonyolítva ezáltal az eddig sem egyszerű történetet. Hosszas vesződés után a borítón látható Viharok Tálja végre a megfelelő kezekbe kerül, és a címben szereplő Kardok Koronáját is az illetékes fejére helyezik.
Aki szeretné véleményét személyesen is közölni a szerzővel, áprilisban megteheti, hiszen Robert Jordan hazánkba látogat a Könyvfesztiválra.

Beholder Kiadó (2002)

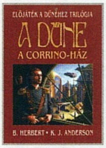
PHILIP PULLMAN: A TITOKZATOS KÉS



Lord Asriel tevékenységének köszönhetően valami igazán nagy dolog van készülőben. Valami, amihez szükség van a különféle világokból érkező felfegyverzett harcosok, boszorkányok, angyalok, harcoló szellemek és egyéb, még soha nem látott különös teremtmények, Lyra és az aletiométer, valamint Will és a titokzatos kés (az Aesahaettr) közreműködésére. Csakhogy az út nem egyszerű és egyáltalán nem veszélytelen, hiszen Mrs. Coulter továbbra sem adta fel „áldásos" tevékenységét. Sőt, miután megtudta gyermeke igazi nevét és valódi küldetését, talán még ádázabban üldözi, és ehhez nem rest igénybe venni – többek között – a rettegett Fantomok segítségét.

Magyar Könyvklub (2002)

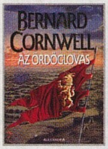
HERBERT-ANDERSON: A CORRINO-HÁZ



Tetszett Frank Herbert regénye, a Dűne? Gondolkodtatok már azon, mit csinálhattak korábban az ott megismert szereplők? Mit is takarnak a szűkszavú, régi eseményekre történő utalások?
Kérdéseinkre a válaszokat az időközben elhunyt szerző helyett fia adja meg, aki írótársával együtt trilógiában meséli el a korai éveket. Újra találkozhatunk a Harkonnen trióval, Shaddam császárral, Mohiam Tisztelendő Anyával és természetesen Leto Atreides is felbukkan törvényes ágyasa társaságában, aki nem más, mint Jessica, Paul anyja.
A trilógia harmadik kötete főként a címben említett császári ház hatalmi terveiről szól, és befejezésül megszületik a majdani Kwisatz Haderach.

Szukits Könyvkiadó (2002)

BERNARD CORNWELL: AZ ÖRDÖGLOVAS



A harlekinek – vagy másképpen hellequinek – elkárhozott lelkek, akik csak azért nem jutnak pokolra, mert az ördög kedvét leli bennük, és meghagyja őket a földi világban. Nem ok nélkül nevezik hellequinnek az angol íjászokat sem, akik azért kelnek át a Csatornán, hogy romba döntsék a francia városokat és a vidéket. A könyv főszereplője is egy angol ifjú, aki beáll íjásznak III. Edward angol király seregébe, és részese lesz a pusztító küzdelemnek.
Sorsa döntés elé állítja, amikor beleszeret egy ellenségnek számító breton asszonyba. A két nagyhatalom gigászi csatájával kezdetét veszi a százéves háború, és az ifjúnak választania kell, melyik oldalra áll.

Alexandra Kiadó (2002)

FAITH BLEASDALE: DÜHÖS CSAJOK



Egy csütörtöki napon (nevezzük Fekete Csütörtöknek) egy kissé lepukkant krimóban összetalálkozik három fiatal lány. Nincs bennük semmi közös, hacsak az nem, hogy ugyanazon a napon, ugyanattól a banktól, ugyanolyan aljas indokból rúgatták ki őket.
A kábszeres, a senki és a szökevény (merthogy így lehetne őket a legrövidebben „jellemezni") összefognak, és szörnyű bosszút esküsznek azok ellen, akiknek munkanélküliségüket „köszönhetik". Eleinte csak a bosszú tervezgetése, majd kivitelezése tartja őket össze, ám idővel az önként vállalt „összezártság" megteszi a hatását. Lehet, hogy a végére, miután megismerik egymást és önmagukat, még össze is barátkoznak?

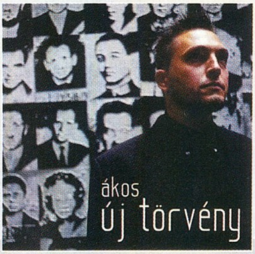
Ulpius-ház Könyvkiadó (2002)

ZENE



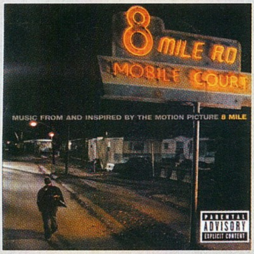
SORTED – SZÉTCSÚSZVA FILMZENE (A HÓNAP LEMEZE!)

2002 karácsonyának egyik legnagyobb meglepetése volt a Best Hollywood által importált Sorted, azaz a Szétcsúszva című egész estés mozi. Ami ugyan már van pár éves, mégis csak most gyűrűzött be hozzánk, talán mert valaki látott benne fantáziát... Röviden, címszavakban: London, éjszaka (sötétedés után kitágul a világ:), elektronikus zene, diszkóvilág, kábítószer, szerelem és sok izgalom, mindez megfűszerezve némi túlzó mesével, amit leszámítva nagyon kiemelkedő és kultikus alkotás. Igazi csemege, hiszen jól tudjuk, ami Angliában 2000, az sokszor Magyarországon - még mindig - csak 2002! :)) Emiatt érezzük magunkat spannolva, amikor az angol 'Home Club' folyosója a filmvászonról a budapesti Külső Bécsi úton köszön vissza ránk pár évvel később... Arról nem is beszélve, hogy a filmnek egyéb magyar vonatkozása is van, nevezetesen, hogy készült hozzá egy mix, méghozzá Slam Jr. Interpretálásában napjainkra aktualizálva. Ami aláhúzottan NEM EGYEZIK meg a filmben hallható, a maguk idejében persze klassznak mondható, mára azért mégiscsak kicsit elévült muzsikákkal, hiszen éppen eléggé kontrasztos (csak a mozi alatt) újra hallani Da Hool Meet Her At The Love Parade-jét, Angelli & Nelson El Ninóját, vagy Mauro Picotto Lizzardját... hiszen az ő idejük már lejárt, partizás szempontjából mindenképp). Na, de ezért is döntöttek a készítők amellett, hogy egy klippel összekötve elkészítik a magyar Sorted mixet... Amely, kiabálok és mondom: HIHETETLENÜL JÓ és SZUPER. Igazi klasszis, teljesen új oldala a modern tánczenének, jelen korunk progresszívje, amelyen bemutatkozik Slam Jr. kiadójának összes művésze egy nem mindennapi szettbe keverve. Teljesen új oldala Zsazsának: kicsit chilles, mégis sunyi, mély, belső energiákat felszabadító alkotás, amelyre sokan csak azt mondják: „Zsazsa megcsinálta azt, amire már hosszú hónapok óta vágytunk". Igazi ínyencfalat, mindenfajta kommerszséget mellőz, olyan anyag, amely méltó folytatása a kultikussá vált Strictly! Trance Symphonynak, az Aquariumnak vagy a tavalyi év csúcsmixének, a Tűznek: nem hiányozhat egyetlen magyar bulizó polcáról sem. **FREEBOY**



ÁKOS – ÚJ TÖRVÉNY

Ákos új albumának megjelenését hosszú várakozás előzte meg. Végre megérkezett, igaz koncert nélkül, hiszen a közönség májusig várhat a lemezbemutatóra, mivel a művész 2002-ben a Szigetesek Sportszigetén, majd a Bravo őszi SAP buliján lépett fel. Viszont kárpótlásul az anyagot CD-n megvásárlók megnézhetik a multimédiás mellékleten a lemezhez tartozó első videoklipet, amelyet a Terror Házában forgattak. Erről talán már mindenki tudja, hogy kiállításának kísérőzenéjét maga Ákos szerezte. Ez lehet az oka annak is, hogy a borító fotói is itt, a Terror Házában készültek. Ezt azért tartom fontosnak megjegyezni, mert az új album hangulatilag és zeneileg is kapcsolódik a múzeumhoz. Olyan az Új törvény Ákos lemezei közt, mint az 1984 a Bonanza Banzai albumainak sorában... Talán tudatos is, hogy az Új törvény, vagy például a Majom a ketrecben, a Bosszú népe, vagy akár az Élj a mában a Terror Háza feelinghez illeszkedik. A művész a Sportszigeten mutatta be zenekarának új tagjait, mondhatni új zenekarát. Az ő előadásukban a régi dalok is másképp szólnak: a női vokál itt-ott hiányzik, igaz, a boyband nem is törekszik az űr betöltésére. De ettől függetlenül a lemez ajánlható mindenkinek, aki fogékony a komoly mondanivalójú, kiforrott albumokra. Az Új törvény talán a Test és az Ikon mellett a legmasszívabb Ákos szólóalbum! Viszont, gondolom, a Bravo-koncert anyagából nem készül majd DVD... :) **MÉSZÁROS PÉTER**



8 MILE (FILMZENE)

Nagyon ígéretes film, amelyet azt hiszem, már sokan várunk, életrajzi, egész estét betöltő mozija annak a karikatúrának, akit a világ Slim Shadynek, vagy más nevén EMINEM-nek ismer. Annak a fickónak, aki pár éve teljesen átformálta az egész hip-hop műfajt, és porba döntött oly sok dogmát és előítéletet. És most filmvásznon köszön ránk, hogy eljátssza saját magát, és megmutassa eddig ismeretlen oldalát... Nem kis egyesítés, olyan komoly zenei anyaggal beharangozva és megfűszerezve, ami már önmagában megér egy misét. Hiszen felvonul az egész rap és hip-hop vonal apraja-nagyja, hogy megmondja a „frankót", és szétosszon mindenkit és mindent :). Olyan minőségi gyűjtemény, amelyik után már tűkön ülve várjuk a film bemutatását, amely talán sok eddigi titokról lerántja majd a leplet...! :) **FREEBOY**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

C&C: GENERALS

A mostani számban ugyan olvashattatok hosszabb lélegzetű bemutatót a Westwood legújabb RTS-éről, de az igazi nagy tesztre a következő hónapig várni kell. A hivatalos sajtóközlemények szerint nálunk a dobozos változat február 21-én fog a boltokba kerülni. Az eddigi tesztelés alapján biztos vagyok abban, hogy a sorozat rajongói nem fognak csalódni, bár nekem a játék kicsit rövidnek tűnt.





UNREAL II

A Generals mellett az Unreal második része a hónap legnagyobb durranásának ígérkezik. Az első rész frenetikus sikere után a készítők nagyon sokat várnak a folytatástól. A grafikát az UT2003 motorja fogja szolgáltatni, ezt a Doom 3 megjelenéséig semmi nem tudja felülmúlni. Az Unreal 2 kizárólag az egyjátékos részről fog szólni, bízzunk benne, hogy az Infogrames játszható demót is kiad.

IMPOSSIBLE CREATURES

Ez a meglehetősen furcsa stratégia játék a Microsoft gondozásában jelenik meg. A cselekmény a 30-as években játszódik, egy gonosz tudós világuralomra jutását kell megakadályoznunk. A terv sikerességéhez szükséges mutánsokat a föld legveszélyesebb fenevadjaiból kísérletezhetjük ki. A játékot a Relic csapata készítette, az ő nevükhöz fűződik a nagysikerű Homeworld is.





BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Megjelent az első hivatalos kiegészítő a Battlefield 1942-höz. A cselekmény középpontjában a szövetségesek olaszországi partraszállása áll. Nyolc új jármű bővíti a palettát, köztük a brit Mosquito és a német BF-110-es vadászbombázó. A harcoló alakulatok között megjelennek a francia és az olasz hadsereg katonái is. Az elsősorban online küzdelmekre kihegyezett játék összesen 64 játékost képes egyszerre kezelni.

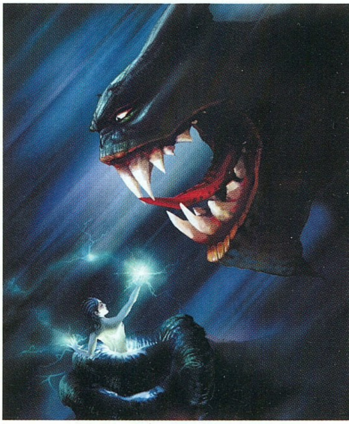
A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Kiadó: Interplay **Fejlesztő:** Shiny

Pontosan két évvel ezelőtt jelent meg a Shiny egyik leghangulatosabb akciójátéka, a Giants. Méltán érdemelte akkor ki a hónap játéka címet, nagyon örülünk, hogy végre sikerült meggyőznünk az Interplayt, hogy adja el a licencjogokat. A Giants ízig-vérig akciójáték némi stratégia beütéssel, valamint eszméletlen poénokkal. Az MDK és az Earthworm Jim készítői nem tagadták meg önmagukat, az igényes zene, a profi grafika és az élvezetes játékmenet mellett még arra is volt energiájuk, hogy jópofa humort csempésszenek a küldetések közé. Három játszható fajt próbálhatunk ki, egyjátékos módban úgy 25 óra tiszta játékidőre számíthatunk.

Gépigény: Pentium II/AMD 350 MHz, 8 MB-os 3D gyorsító, 64 MB RAM, 875 MB HDD

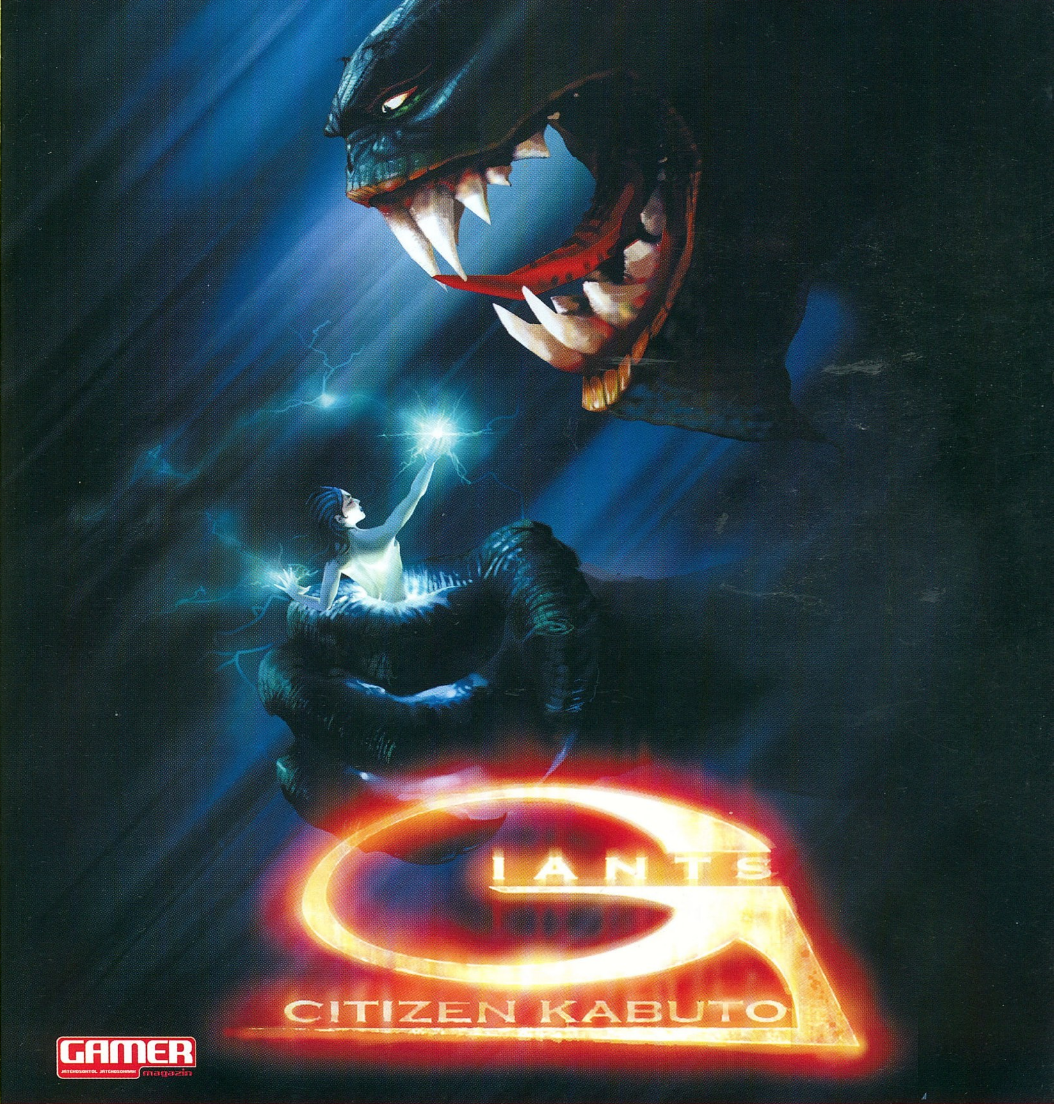


A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. FEBRUÁR 28-ÁN JELENIK MEG!

2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003

KÖVETKEZŐ HAVI TELJES JÁTÉKUNK

március március március március március március március március március március



magazinunk értékelése alapján 2001/2 hónapban **a hónap játéka**

2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003 2003



...Óvjuk értékeinket...
CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon
CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem
VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.
TÜV
Rheinland EUROQUA
EN ISO 9001:2000
ZN 75.100.8943
H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu